REVISTA + JUEGO 3,95€

Computer Hoy Juegos

Práctica • Completa • Actual

Nº 32 NOVIEMBRE / 2003

LA REVISTA DE JUEGOS PARA PC MÁS VENDIDA EN EUROPA

AHÓRRATE 5 EUROS En nuestros juegos recomendados en Pag. 109 ¡¡DESCUENTO SEGURO!!

GUÍA DE COMPRAS 100 JUEGOS COMENTADOS Y PUNTUADOS

PRIMER CONTACTO

¡¡LO MÁS NUEVO!!

- S.W. Caballeros de la Antigua República
- Prince of Persia

y muchos más...

TEST

¡Espectacular, grandioso, histórico...!

Call of Duty

Acción con sabor a cómic

XIII

Todos los juegos probados en 24 ordenadores diferentes

Y también probamos en nuestro laboratorio
Mace Griffin Bounty Hunter, Homeworld 2, IndyCar Series, Madden NFL 2004, Medal of Honor Allied Assault Breakthrough,...

El Test más riguroso y la guía más completa

MAX PAYNE 2
THE FALL OF MAX PAYNE

Amor, venganza y cine negro

HARDWARE COMPARATIVA

Ratones Ópticos

Todo lo que necesitas saber para hacer una compra perfecta

PRÁCTICO

¿Lo ves todo borroso?

Ajusta bien la imagen de tu monitor

¿Funciona en mi PC?

Las claves para verificar si los nuevos juegos van bien en tu ordenador

COMPARATIVA JUEGOS DE ACCIÓN 3D FUTURISTA

- HALO
- CHROME
- MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER
- UNREAL II THE AWAKENING

¿CUÁL ES EL MEJOR?

GUÍAS Y TRUCOS

Los mejores consejos para:

Call of Duty y nuevos mapas de Commandos 3

REGALO

Manual y guía rápida

¡¡Colecciónalas y archívalas en la caja del juego!!

8 424094 002429 00032

HOBBY PRESS

FENIMORE FILLMORE
THE WESTERNER
Por un puñado de euros
sólo 29,95 €
Sólo un hombre puede evitar que el ganadero William Starek expulse a los granjeros de sus tierras, y ese hombre se llama Fillmore, Fenimore Fillmore. En esta apasionante Aventura Gráfica deberás poner a prueba tu puntería y utilizar objetos tan variados como cartuchos de dinamita, maceteros o calcetines sudados para acabar con los malos... y de paso llevarte a la chica.
Tecnología PICTuRE:
Hasta 150.000 polígonos en pantalla.
Disponible en Noviembre.
PRODUCTO PREMIADO MediPi 2003
Mejor Software de Juegos para PC
Texto y Voces en castellano.
7+
www.pegi.info
Interactive
Teléfono de Atención al Cliente: 902 490 346
www.planetadeagostini.net www.revistronic.com
REVISTRONIC

EDITORIAL

Influidos por el Tiempo Bala

Jose Luis Sanz
Redactor Jefe

Parece mentira, pero ya casi ha pasado otro año, el 2003. ¿No os da la sensación de que las novedades pasan como el Tiempo Bala de Max Payne? Las ves venir, parece que tardan una eternidad, y cuando salen a la venta... ¡pam!, ya son historia.

Este año ha ocurrido algo parecido aunque los nombres que comienzan a acumularse en estas fechas son de una categoría espectacular. «Max Payne 2», la película de cine negro hecha videojuego copa nuestra revista con un Test riguroso y preciso que te cuenta cómo funciona en tu PC. Tengas el que tengas. Con él llegan más tiros procedentes de la Segunda Guerra Mundial gracias a «Call of Duty»; viñetas y conspiraciones por gentileza de un cómic animado de nombre «XIII»; cazarrecompensas espaciales bajo el apodo de Mace Griffin o estrategia 3D desde una galaxia llamada «Homeworld 2». Hay muchos más, y todos con el denominador común de haber pasado por el filtro de nuestro laboratorio, donde los probamos en 24 ordenadores distintos. ¿Sabías que ninguna revista hace nada parecido?

La evolución de los viejos periféricos apuntadores son los ratones ópticos, aliados esenciales en cualquier juego, y los hemos sometido a un exhaustivo Test. Os proponemos, también, una comparativa para elegir al mejor juego de acción 3D futurista, las noticias más importantes del mes, los lanzamientos más esperados, los trucos que no verás en otras revistas y una guía de compras espectacular. Y de regalo, «SWAT 3 Elite Edition», la versión más completa del mejor juego de acción táctica de la historia. ¿Has notado el Tiempo Bala?

chj.jlsanz@hobbypress.es

PÁGINA 12 — PRIMER CONTACTO

Las Arenas del Tiempo

El príncipe más famoso retorna por cuarta vez desde que en 1989 diera la campanada con un juego muy sencillo pero divertidísimo. Y por lo visto hasta ahora, su esencia no ha cambiado en exceso. ¿Quieres conocerle?

Y ADEMÁS...

El Hobbit 14
Star Wars Caballeros de la Antigua República ...16
Sim City 4 Hora Punta 18
Hidden & Dangerous 2 20
Total CLub Manager 2004 .22

COMPARATIVA — PÁGINA 66

Matones estelares Juegos de Acción 3D Futurista

Viven en un futuro espacial lleno de alienígenas con muy malas pulgas y son capaces de pilotar naves, jeep o cualquier cosa que les pongan con tal de vencer al enemigo. Son la nueva generación JASP (Jóvenes Aunque Sobradamente Preparados) de héroes estelares.

TEST — PÁGINA 28

Amor, venganza y cine negro...

«Max Payne 2» es la estrella indiscutible de un juego que se lleva los honores de ser el Mejor del Mes. Tiene acción, argumento y gráficos para volvernos locos de felicidad. Y es que el Test nos ha salido redondo...

HARDWARE — PÁGINA 90

¡Tu mejor aliado en el juego!

Los ratones ópticos comienzan a ser el estándar gracias a su avanzada tecnología y precisos resultados. Este mes llevamos cuatro modelos a nuestra comparativa para determinar cuál de ellos es el mejor en calidad y cuál el más rentable. ¿Necesitas uno?

ASÍ ES COMPUTER HOY JUEGOS

Actual. Las últimas noticias y las versiones más recientes de los juegos más importantes los podréis ver en COMPUTER HOY JUEGOS, gracias a secciones como Primer Contacto donde analizamos los bombazos recién salidos del horno de los programadores.

Comprensible. En COMPUTER HOY JUEGOS no encontraréis tecnicismos informáticos, ni valoraciones eruditas que poco tienen que ver con la diversión y el entretenimiento. Y si incorporamos una, la mandamos directamente al Diccionario. ¡Para que no haya dudas!

Práctica. Explicar las cosas paso a paso, demostrando que funcionan con ejemplos gráficos claros y precisos es nuestra principal intención a la hora de abordar la información contenida en las secciones de Primer Contacto, Test, Comparativa, Trucos, Hardware, Práctico y Expertos.

Rigurosa. Ninguna revista de PC prueba cada juego en 24 ordenadores distintos. COMPUTER HOY JUEGOS sí lo hace, sintetizando los resultados en la sección ¿Funciona en tu PC? Mayor rigor... imposible.

COLECCIÓN: LOS MEJORES JUEGOS PARA PC

ESTE MES

SWAT 3 ELITE EDITION

¡¡La versión más completa del clásico de acción táctica más importante!!

EN ESTE NÚMERO...

ACTUALIDAD
Novedades Juegos 4
Novedades Hardware 10

PRIMER CONTACTO
Prince of Persia La Arenas del Tiempo
Acción (Diciembre de 2003)..... EN PORTADA 12
El Hobbit
Acción-Aventura (Noviembre de 2003) EN PORTADA 14
Star Wars Caballeros de la Antigua República
Rol (Diciembre de 2003)..... EN PORTADA 16
Sim City 4 Hora Punta
Sumilación (ya a la venta)..... 18
Hidden & Dangerous 2
Acción-Estrategia (Noviembre de 2003) 20
Total Club Manager 2004
Manager (Noviembre de 2003).....22

TEST
Así hacemos los Test..... 26
La Tabla de Test..... 27
Max Payne 2
Acción (ya a la venta)..... EN PORTADA 28
Call of Duty
Acción (ya a la venta)..... EN PORTADA 34
XIII
Acción (ya a la venta)..... EN PORTADA 38
Mace Griffin Bounty Hunter
Acción (ya a la venta)..... EN PORTADA 42
Homeworld 2
Estrategia (ya a la venta)..... EN PORTADA 46
IndyCar Series
Velocidad (ya la venta) ..... EN PORTADA 50
Medal of Honor Allied Assault Breakthrough
Acción (ya la venta) ..... EN PORTADA 52
Battlefield 1942 Secret Weapons of WW II
Acción (ya a la venta) 54
Madden NFL 2004
Deportivo (ya la venta)..... EN PORTADA 56

Reediciones
Multi+Estrategia
Estrategia (ya la venta).....58
Prince of Persia 3D
Acción (ya la venta).....60
Mortyr 2093 - 1944
Acción (ya la venta).....62

COMPARATIVA
Juegos de Acción 3D Futurista
4 juegos a examen..... EN PORTADA 66

GUÍAS Y TRUCOS
Max Payne 2..... EN PORTADA 72
Call of Duty..... EN PORTADA 76
Commandos 3
Destination Berlin ..... EN PORTADA 82
Trucos Secretos.....88

HARDWARE
Ratones ópticos
4 modelos a examen ..... EN PORTADA 90

PRÁCTICO
¿Funciona en tu PC?..... EN PORTADA 94
¿Lo ves todo borroso?
Afina bien tu monitor .... EN PORTADA 98

EXPERTOS
Opciones para ver «Halo» mejor... 100

SERVICIOS
Guía de Compras ..... EN PORTADA 102
Los Más Vendidos.....108
Los Expertos Responden..... 110
Cartas a la Redacción..... 111
Diccionario..... 112
Direcciones de Internet 112
Actualizaciones y Driver Gratis ... 113
Suscripciones 86

AVANCE
Próximo Número y Staff..... 114

LOS SIMS: MAGIA POTAGIA

Mágica despedida para los Sims

Electronic Arts publica la expansión final de su exitosa saga con «Los Sims 2» en el horizonte.

Expansión para PC | Cuando apenas ha transcurrido medio año desde el lanzamiento de la última expansión, «Los Sims Superstar», y mientras se aguarda con impaciencia a que se confirme la fecha de salida de «Los Sims 2» en 2004, Electronic Arts plantea el final a la saga más grande de la historia del videojuego, «Los Sims».

«Magia Potagia» pondrá el punto y final a una saga revolucionaria que cuenta con una formidable legión de adeptos en todo el mundo y rizará el rizo en cuanto a completar las posibilidades de ocio de estos personajes virtuales, ya que aprenderán, ni más ni menos, que a realizar portentosos y espectaculares trucos de magia.

Para ello nos desplazaremos a la Ciudad de la Magia, el lugar donde la mano es más rápida que el ojo para poner en práctica una innumerable cantidad de hechizos con los que más tarde podremos deslumbrar a familiares y vecinos en casa.

Varias son las disciplinas que podemos estudiar, desde clases de hipnosis –sí, podremos doblegar la voluntad de otros Sims– a trucos de transformación, convirtiendo en objetos a otros personajes, u optar por la profesión de ilusionista de feria montando atracciones donde nada es lo que aparenta.

Las novedades del juego son abundantes, casi más que en ninguna otra expansión. Por ejemplo, dispondremos de más de 150 nuevos objetos, entre los que destaca un set de decoración idóneo para propiciar el ambiente mágico necesario. También se engorda el elenco de personajes con la inclusión del vendedor de magia a domicilio, el dependiente de la caseta de magia, el encantador de serpientes o la reina de las hadas.

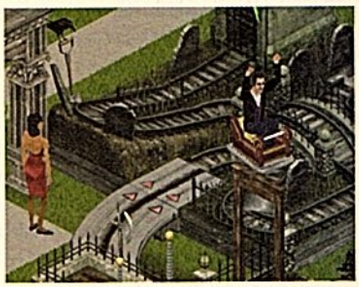
En cuanto a las novedades "no mágicas", señalar el horno de pan del panadero o el set de cocina mediterránea.

Magnífico fin de fiesta para la saga más exitosa de la historia de los juegos, y una expansión repleta de novedades con la que mitigar los meses de espera hasta el desembarco de «Los Sims 2».

Lanzamiento: Noviembre de 2003
Más inf.: : Electronic Arts, Tel. 91 304 70 91
Pág. 112

Emular a David Copperfield es una de las muchas acciones que podremos llevar a cabo en «Magia Potagia». No hace falta más que un improvisado escenario y algún voluntario.

De vuelta al vecindario, podremos hacer todo tipo de trucos con la magia aprendida.



Montar en "mágicas" atracciones es otra de las cosas que haremos en esta expansión.

OTROS DETALLES DEL JUEGO

En la Ciudad de la Magia aprenderemos todo lo necesario para convertirnos en auténticos profesionales de lo mágico.

Una vez instruidos, nuestros Sims deberán ganarse el favor del público, demostrando lo aprendido en su estancia en la ciudad.

Lanzamientos PC

NOVIEMBRE

- **Al Capone** | Acción. Virgin Play • N/D
- **Bad Boys** | Acción. Planeta de Agostini • 39,95 €
- **Broken Sword: El sueño del Dragón** | Aventura. Proein • N/D
- **Bullet Prove Monk** | Acción. Planeta de Agostini • 39,95 €
- **Buscando a Nemo** | Acción/Aventura. Proein • 29,95 €
- **Chaos Legión** | Acción/Aventura. Electronic Arts • 29,95 €
- **Chicago 1930** | Estrategia. Virgin Play • 39,95 €
- **Crusader Kings** | Estrategia. Friendware • 44,95 €
- **Dead to Rights** | Acción. Virgin Play • 39,95 €
- **El Señor de los Anillos: El Retorno del Rey** | Acción/Aventura. Electronic Arts • 47,95 €
- **El Señor de los Anillos: La Guerra del Anillo** | Estrategia. VUP • N/D
- **Enclave** | Rol Atari • N/D
- **FIFA Football 2004** | Deportivo. EA Sports • 47,95 €
- **Ford Racing Evolution** | Simulador. Virgin Play • 19,95 €
- **Harry Potter Quidditch Copa del Mundo** | Deportivo. Electronic Arts • 47,95 €
- **Jack el Destripador** | Acción/Aventura. Virgin Play • 34,95 €
- **Legacy of Kain: Defiance** | Acción/Aventura. Proein • N/D
- **Los Sims: Magia Potagia** | Simulador. Electronic Arts • 19,95 €
- **Max Payne 2 The Fall of Max Payne** | Acción. Virgin Play • 49,95 €
- **Midway Arcade Treasures (Recopilación)** | Virgin Play. N/D
- **Morrowind** | Rol. Ubi Soft • 29,95 €
- **Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark (Expansión)** | Rol. Atari • N/D
- **No One Lives Forever 2: Contract Jack** | Acción. VUP • N/D
- **Obscur** | Aventura. Virgin Play • N/D
- **Power Rangers: Ninja Storm** | Acción.

Datos proporcionados por las compañías distribuidoras. COMPUTER HOY JUEGOS no puede garantizar el cumplimiento exacto de las fechas previstas.

THE SIMPSONS: HIT&RUN

Springfield es nuestro

Juego de Acción para PC | Ojos bien cerrados, la imaginación vuela. Ojos abiertos, caminamos por las calles de... ¡Springfield! La célebre ciudad donde viven sus aventuras los Simpsons a nuestros pies, y los coches también, pues podremos coger cualquiera que veamos aparcados para pegarnos un "rulo".

Podremos hacer todas las gamberradas que nos plazcan, y como Homer no responder ante nadie, pues básicamente este «The Simpsons: Hit & Run» es una especie de «Grand Theft Auto» ambientado en Springfield. Están presente la disparatada familia al completo, junto a sus convecinos más señalados. En total, 56 misiones, a pie o en coche, 7 áreas y 40 vehículos distintos.

Lanzamiento: Noviembre de 2003
Más inf.: VUG, Tel. 91 735 55 02 Pág. 112

Cuando nos cansemos de alguno de los vehículos, no tenemos más que bajarnos de él y apropiarnos del que más nos guste, como hace Apu en esta pantalla.

HARRY POTTER QUIDDITCH COPA DEL MUNDO

La magia hecha deporte

Juego Deportivo para PC | Las licencias cuestan un dineral, por lo que las compañías se ven en la necesidad de explotarlas de mil maneras, y así nacen programas como este «Quidditch Copa del Mundo», basado en el deporte predilecto de Harry Potter.

No os vamos a explicar las reglas del juego –para eso está la película–, pero sí os contaremos que podemos controlar a los equipos de Gryffindor, Slytherin, Hufflepuff y Ravenclaw que pugnarán por lograr la preciada Copa Hogwarts y, lo que es aún más importante, la Copa Mundial ante selecciones de medio mundo.

Lanzamiento: Noviembre de 2003
Más inf.: Electronic Arts Tel. 91 304 70 91 Pág. 112

Esta curiosa modalidad deportiva tiene una gran cantidad de adeptos entre los alumnos de la escuela Hogwarts.

Proein • N/D
- **Scary Tales** | Acción. Virgin Play • N/D
- **Secret Weapons Over Normandy** | Estrategia. Proein • N/D
- **Sinbad Legend of the Seven Seas** | Aventura. Atari • N/D
- **Sound Selection 4** | Musical. Virgin Play • 19,95 €
- **SpongeBob Squarepants: Battle for the Bikini Bottom** | Aventura. Proein • N/D
- **Syberia 2** | Aventura. Virgin Play • N/D
- **Tennis Master Series 2004** | Deportivo. Virgin Play • N/D
- **Terminator 3 War of the Machines** | Acción. Atari • N/D
- **The Temple of Elemental Evil** | Estrategia. Atari • N/D
- **The Simpsons: Hit & Run** | Acción. VUP • N/D
- **Tom Clancy's Raven Shield: Athena's Sword** | Acción. Ubi Soft • 19,95 €
- **Universal Combat** | Acción. Virgin Play • 29,95 €
- **Unreal Tournament 2004** | Acción Online. Atari • N/D
- **URU: Ages Betond Myst** | Aventura. Ubi Soft • 44,95 €
- **Victoria** | Estrategia. Friendware • 44,95 €
- **Warcraft III Battlechest** | Estrategia. VUP • N/D
- **XIII** | Acción. Ubi Soft • 49,95 €

¿QUÉ...

... es UFO: Aftermath?

Pues un curioso juego de estrategia basado en una saga clásica de principios de los noventa, en la que debíamos liberar a la Tierra de un feroz ataque alienígena. Un título muy divertido que lo tiene todo para gustar tanto a los veteranos fans de aquella saga, como a los entusiastas de la estrategia contemporánea. Pág. 112

¿CUÁNDO...

... será Online El señor de los Anillos?

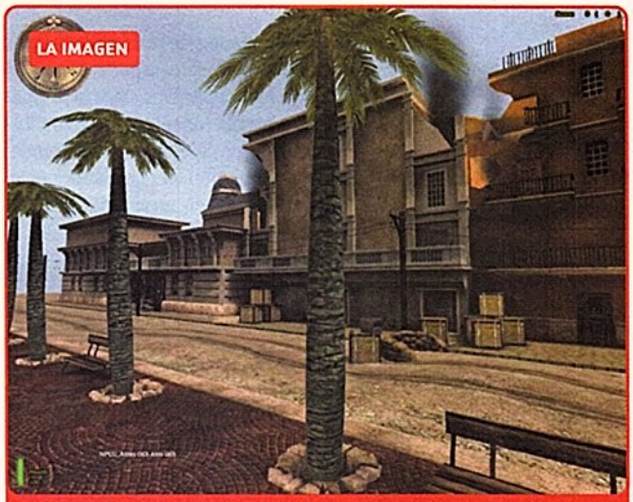
Tendremos que esperar casi un año para disfrutar de la primera aventura online basada en "El Señor de los Anillos". La idea es crear un personaje y vivir en la Tierra Media cual Hobbit, Elfo, Enano o Humano. Los escasos detalles que se conocen aparecen en la propia web del juego. Pág. 112

¿CÓMO...

... es el nuevo logo de Ubi Soft?

Han pasado siete años desde que Ubi Soft adoptó el logo del arco iris. Ahora, en 2003, la compañía busca una imagen más moderna y adulta, acorde con sus últimos producciones como «Tom Clancy's Splinter Cell». Esperamos disfrutar de grandes juegos bajo ese logo. Pág. 112

LA IMAGEN



1936

Si tienes Medal of Honor ya puedes revivir la Guerra Civil

Mapa para Medal of Honor | Hemos combatido prácticamente en todas las grandes guerras que han asolado a la Humanidad a través de todas las épocas, salvo en una decisiva para el curso de la historia de nuestro país, la Guerra Civil. Gracias al altruismo de unos entusiastas de la acción, que han creado una expansión on-line para «Medal of Honor» llamada «1936», podremos pelear con el bando republicano o el nacional en distintos escenarios cruciales para el curso de la guerra como Barcelona, Madrid, Brunete o el Ebro. La expansión aún está inconclusa, pero podemos descargar algunos escenarios desde su web.

Lanzamiento: Ya disponible **Más información:** En página WEB Pág. 112

LOS MÁS ESPERADOS

La Segunda Guerra Mundial otra vez. Y van ciento y la madre...

1 WTC: BATTLE FOR EUROPE 1939-1945

Invadir Polonia y Francia durante la Segunda Guerra Mundial, o asistir a la caída de Alemania es la propuesta de Codemasters con este juego de acción en primera persona que verá la luz en la primavera de 2004. Los números: 33 escenarios, 100 batallas y 320 vehículos distintos. Cifras espectaculares para un prometedor juego. Pág.112

Un Buggy de suministros subiéndose por las paredes.

2 TRIBES:VENGEANCE

Aunque su lanzamiento no se espera hasta bien avanzado el próximo año, Vivendi ha corroborado que su magnífico juego de acción tendrá una nueva entrega. Se potenciará aún más los modos multijugador, aunque el punto fuerte lo encontraremos en el modo para un solo jugador, que gozará de un guión muy absorbente. Pág.112

Nuevas criaturas y nuevos escenarios donde combatirlos.

3 DUNGEON SIEGE: LEGENDS OF ARANA

Una nueva expansión verá la luz este mismo mes de noviembre. «Legends of Arana» brindará a los fans de «Dungeon Siege» la posibilidad de disfrutar de una nueva campaña con nueve áreas distintas, entre las que destaca la región de la jungla. Una ocasión perfecta para descubrir más secretos acerca del maravilloso mundo de Arana. Pág.112

Disfruta plenamente del apasionante deporte de la vela.

4 VIRTUAL SKIPPER 3

Los amantes de la vela tienen una cita ineludible con la tercera parte de un clásico de los juegos deportivos. «Virtual Skipper 3» se nos presenta con un apartado gráfico totalmente remozado con la intención de realzar la simulación con un componente de realismo inexistente en anteriores entregas. Especial atención a los efectos del clima y al soberbio aspecto que luce el agua. Pág.112

Este curioso polizonte pretende subir sin pasaje al barco.

5 SIMBAD: LA LEYENDA DE LOS SIETE MARES

Dreamworks ha firmado con Intel un acuerdo por el cual el videojuego «Simbad: La Leyenda de los Siete Mares», adaptación de la película de animación del mismo nombre, hará uso de la tecnología Hyper-Threading, capaz de simular el funcionamiento de dos procesadores aunque sólo exista uno. Los resultados los veremos este mes. Pág.112

¿SABÍAS QUE...?

PETER GABRIEL

...el cantante inglés Peter Gabriel ha compuesto el tema central de «URU: Ages Beyond Myst», el espectacular juego de Ubi Soft que aparecerá este mes de Noviembre. La canción, titulada "Burn you up, burn you down", nos trasladará junto con los fantásticos paisajes del juego al maravilloso mundo de D'ni, la civilización perdida que visitaremos durante la aventura.

LORDS OF EVERQUEST

Estrategia para Caballeros

Juego de Estrategia para PC | Ubi Soft ultima los detalles del juego de estrategia en tiempo real, basado en el universo «EverQuest», que le permitirá competir de forma directa con «Warcraft». Contará con un modo para un único jugador, con más de 75 horas de juego, aunque el punto fuerte serán las partidas multijugador, hasta 12 usuarios de 15 razas en lucha con Gnoll, Goblins, Trolls y Ogros. Administrar recursos y aumentar el nivel de nuestro ejército nos reportará experiencia en la batalla y victorias. Pág.112

Lanzamiento: Diciembre de 2003

Más inf.: Ubi Soft, Tel. 91 640 46 00

Los espectaculares mundos de extraordinaria belleza que visitaremos en este programa lograrán sumergirnos en un universo fantástico del que difícilmente podremos escapar.

URU: AGES BEYOND MYST

El nacimiento de una civilización

Juego de Aventura para PC | Hay dos aventuras que pueden considerarse clásicas entre clásicos: «Myst» y «Raven», desarrolladas por los mismos programadores quienes decidieron embarcarse en un ambicioso proyecto, al que llamaron «URU: Ages Beyond Myst». El resultado, tras meses de arduo trabajo, es una apasionante aventura con un argumento a la altura de una buena novela de corte fantástico que gira en torno a la historia de una civilización, los D'ni, surgida hace más de 10.000 años y que ideó un curioso sistema para viajar por mundos alternativos a través de los libros. Además de conversar, tendremos que resolver puzzles muy ingeniosos. Para gente tranquila.

Lanzamiento: 11 de Noviembre de 2003

Más inf.: Ubi Soft, Tel. 91 640 46 00 Pág.112

Cuando las palabras no bastan para conseguir aquello que se desea, no hay más remedio que recurrir a medios más "chuscos" para lograr el fin buscado.

DEAD TO RIGHTS

Un golpecito y asunto arreglado

Juego de Acción para PC | Después de tanto invento online, aventuras, juegos de Rol y demás títulos que exigen cierta actividad neuronal, bueno es que acabemos el mes apelando al instinto básico. «Dead to Rights» es un juego sencillote que recomienda proteger nuestra integridad física a base de mamporrazos. Su creador es todo un especialista en juegos de acción y lucha, Namco, empeñado en ampliar a PC un coto casi exclusivo de las consolas. El argumento se reduce a que un tal Jack Slate se hincha a repartir "cera" a todo bicho viviente y conseguir armas a lo largo de diferentes niveles.

Lanzamiento: Noviembre de 2003

Más inf.: Virgin Play, Tel. 91 789 35 50 Pág.112

Los conspiradores cuentan con escuadrones fuertemente armados.
Tu misión es revelar la verdad
El mundo donde vive Jade está siendo atacado por fuerzas alienígenas. El gobierno afirma que está defendiendo a todos los ciudadanos, pero cada vez más se ven envueltos en un proceso de esclavitud. Jade, una periodista de acción, debe luchar contra las acciones opresoras del gobierno y descubrir la conspiración. ¿Dónde está toda la verdad en Beyond Good and Evil? Sólo tú puedes saberlo...
►02
►03
►04
►05
www.beyondgoodevil.com
BEYOND GOOD & EVIL
7+
www.pegi.info
PlayStation 2
PC CD-ROM
UBISOFT
www.ubisoft.es
Totalmente en castellano
PlayStation 2
PC CD-ROM
BEYOND GOOD & EVIL
UBISOFT S.A. Complejo Europa Empresarial. Edificio Londres 1ª Planta. C/ Playa de Liencres 2. 28230 Las Rozas (Madrid). Tel.: 00 34 916 404 600
© 2003 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Beyond Good & Evil, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. "PC" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

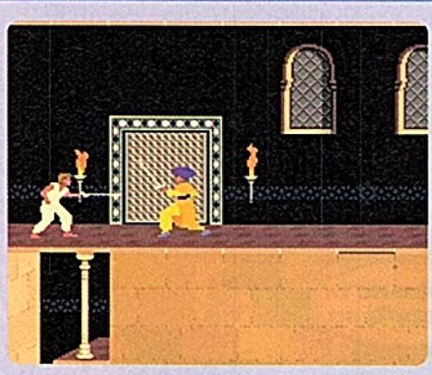
El Príncipe de Persia más famoso retorna con un apartado gráfico y de juego realmente novedoso. Por fortuna, la esencia no ha cambiado.

Como siempre, los saltos deben hacerse con cuidado y muy medidos. O perderemos vida.

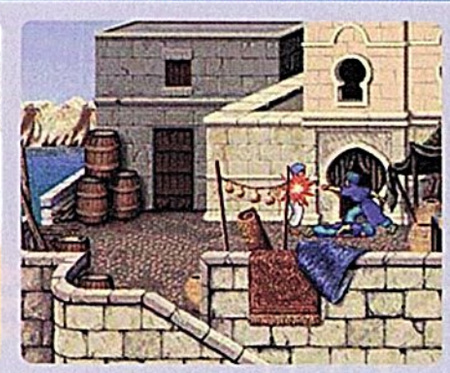
La daga del tiempo nos permite rebobinar lo sucedido en el juego para corregir un error fatal.

Los enemigos son bestias malditas nacidas de las arenas del tiempo.

LA SAGA DEL PRÍNCIPE DE PERSIA



Prince of Persia (1989) Origen de la saga que basó todo su éxito en una mezcla de habilidad y luchas con espada. Clásico entre los clásicos.

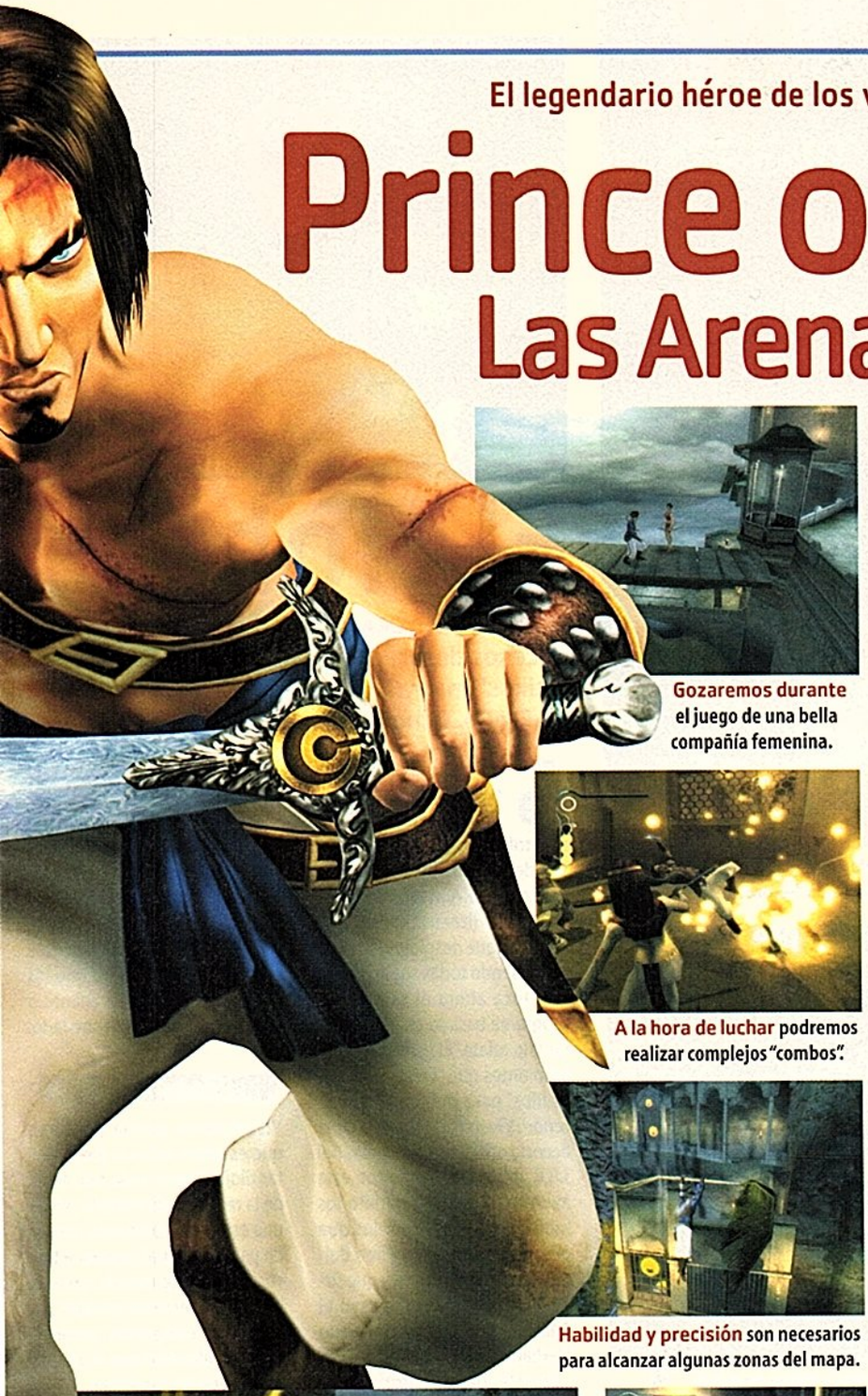


Prince of Persia 2 (1993) Con esta segunda parte se perfeccionó la idea puesta en marcha cuatro años atrás, pero mejorando los gráficos.

Prince of Persia 3D (1999) Salto notable a las 3D pero respetando los saltos y luchas originales.

El legendario héroe de los videojuegos vuelve con aires renovados

Prince or Persia
Las Arenas del Tiempo



Gozaremos durante el juego de una bella compañía femenina.

A la hora de luchar podremos realizar complejos "combos".

Habilidad y precisión son necesarios para alcanzar algunas zonas del mapa.

Los enemigos crecen a medida que avanzamos, al igual que las habilidades que puede desarrollar el Príncipe de Persia con su espada.

En los haces de luz es posible guardar la partida. Muy útil.

Algunos personajes nos dan pistas para afrontar obstáculos.

ACCIÓN · Un malvado Maharajá ha asaltado el viejo palacio de la princesa, desatanto una terrible maldición de la que debe librarnos el apuesto Príncipe de Persia. ¿Le acompañas?

La daga y un extraño, y gigante, reloj de arena, son los dos elementos que forman parte de la leyenda. Con ellos, cualquier loco con delirios de grandeza puede convertirse en un Dios con poder absoluto sobre las cosas, las bestias y, lo más importante, el tiempo.

Ahora, el Maharajá ha entrado en el palacio de la princesa y se ha llevado los dos preciados objetos, convirtiendo a su paso a los guardianes en demonios y escapando con un poder tan increíble como nunca antes se había visto en la Persia medieval.

Con este panorama entra en acción el Príncipe de Persia más famoso de la historia de los juegos, un héroe que debe recuperar las arenas del tiempo para cerrar la herida de una maldición que trae por la calle de la amargura a la princesa, el Visir y toda su corte de fieles.

El Príncipe es, ante todo, un tío ágil capaz de las acrobacias más inverosímiles. Y muchas veces, aunque parezcan gratuitos sus saltos, no lo son tanto ya que el desarrollo del juego es un continuo circo de exhibiciones dignas del mejor saltimbanqui.

La forma de jugar saltea habitaciones que debemos superar poniendo a prueba las habilidades del protagonista mientras que, una vez superadas estas, tendremos que enfrentarnos a hordas de demonios realmente peligrosos. Éstos, que pueden parecer bestias inútiles, esconden en su interior el más preciado de los elementos: las arenas del tiempo que, en combinación con la daga, nos permitirán rebobinar la acción y devolver la vida a nuestro personaje cuando, por ejemplo, realizamos un mal salto.

VALORACIÓN

La cuarta entrega de esta legendaria saga se muestra, por lo que hemos visto en la versión beta, como un juego espectacular y con un aire mágico realmente conseguido que nos recuerda a la magia de "Las Mil y una Noches".

De la mezcla de los gráficos y el concienzudo desarrollo nace un título muy interesante que nos plantea algunos obstáculos como si fueran puzzles cuando, en realidad, no lo son. Así, las habitaciones tienen la función de obligarnos a pensar cómo salir de allí utilizando los elementos que forman parte del decorado. Columnas, barras metálicas, escaleras o cornisas se vuelven esenciales para pasar al siguiente nivel.

«Prince of Persia Las Arenas del Tiempo» tiene grandes dosis de acción, habilidad y gráficos para atraernos rápidamente. Sólo su corto número de fases pueden empañar un resultado que, a todas luces, es antológico.

LO QUE HAY QUE SABER

FECHA DE LANZAMIENTO: DICIEMBRE 2003 DISTRIBUIDOR: UBI SOFT
TEL. INFORMACIÓN: 91 640 46 00 PRECIO ESTIMADO: 44,95 EUROS (7.479 PTAS)
EDAD RECOMENDADA: MAYORES DE 12 AÑOS OTRAS VERSIONES: PLAYSTATION 2 Y GBA
EQUIPO RECOMENDADO POR EL FABRICANTE: PENTIUM III 800 / 128 MB

PRIMERA IMPRESIÓN DE LA REDACCIÓN

Insuperable descendiente del clásico que se ampara en el aspecto gráfico para mejorar aún más su encanto. Es tan entretenido, que si lo jugamos mucho podemos completarlo en un tiempo récord. Lástima que no dure más.

VERSIÓN PROBADA: Beta en inglés ADECUADO PARA: Todos los niveles de experiencia

Los Hobbits son conocidos por su escaso amor a las aventuras y los viajes, pero la buena fe de Bilbo le meterá de lleno en una epopeya que pondrá a prueba su valentía y le reportará un "tesoro".

Bilbo visitará lugares yermos y espantosos como el pantano.

En este juego hasta las plantas tienen su peligro.

Los Elfos pueden parecer insolentes y altivos en principio, pero nos ayudarán en nuestro cometido.

Pelearemos con enemigos de talla formidable para un Hobbit que sólo busca entretenerse por la Tierra Media.

El Hobbit

ACCIÓN- AVENTURA · El "Hobbit", preludio a los sucesos desatados en "El Señor de los Anillos", narra las andanzas vividas por el tío de Frodo, Bilbo Bolsón. ¿Las conoces?

Se aproxima el estreno de "El Retorno del Rey", broche y punto final a una trilogía que pasará con letras de oro a los anales de la historia del cine. Aún así, el fantástico mundo literario creado por Tolkien sigue desplegando velas y ofreciendo todas sus aristas.

Le toca ahora el turno a un programa basado en el extraordinario relato "El Hobbit", concebido antes que "El Señor de los Anillos" pero publicado a posteriori. Vivendi, poseedora de la licencia oficial de las novelas del J.R.R. Tolkien, pretende con esta aventura seguir al dedillo los múltiples avatares por los que pasa su protagonista Bilbo Bolsón en el texto original y que sirve para conocer cómo cayó el Anillo del poder en manos de un Mediano de la Comarca.

En este juego controlamos a este singular Hobbit que pasa sus plácidos días en Hobbiton hasta que, sin comerlo ni beberlo, se ve envuelto e una épica aventura por obra y gracia del legendario Gandalf el Gris. «El Hobbit» es, principalmente un juego de acción que siguiendo un argumento lineal, nos va llevando por diferentes parajes de la Tierra Media. Bilbo podrá realizar numerosos movimientos para avanzar durante el juego y enfrentarse a Orcos o fieros Trolls. Afortunadamente no estaremos solos en la aventura, ya que los encantadores Elfos, los Enanos o Gandalf estarán de nuestro lado.

VALORACIÓN

Visualmente podría pensarse que estamos ante un juego "infantiloide", pero nada más lejos de la realidad. «El Hobbit» posee una estructura profunda pensada para divertir al jugador a través de un vasto mundo que nos llevará a preciosos parajes y a descubrir peligrosos secretos con una dificultad que se adapta a todo tipo de jugadores.

Los enfrentamientos con Orcos, arañas o lobos dan el toque de acción que se complementan perfectamente con las dosis de aventura que nos brindan los puzzles. La verdad es que suena realmente bien. Veremos...

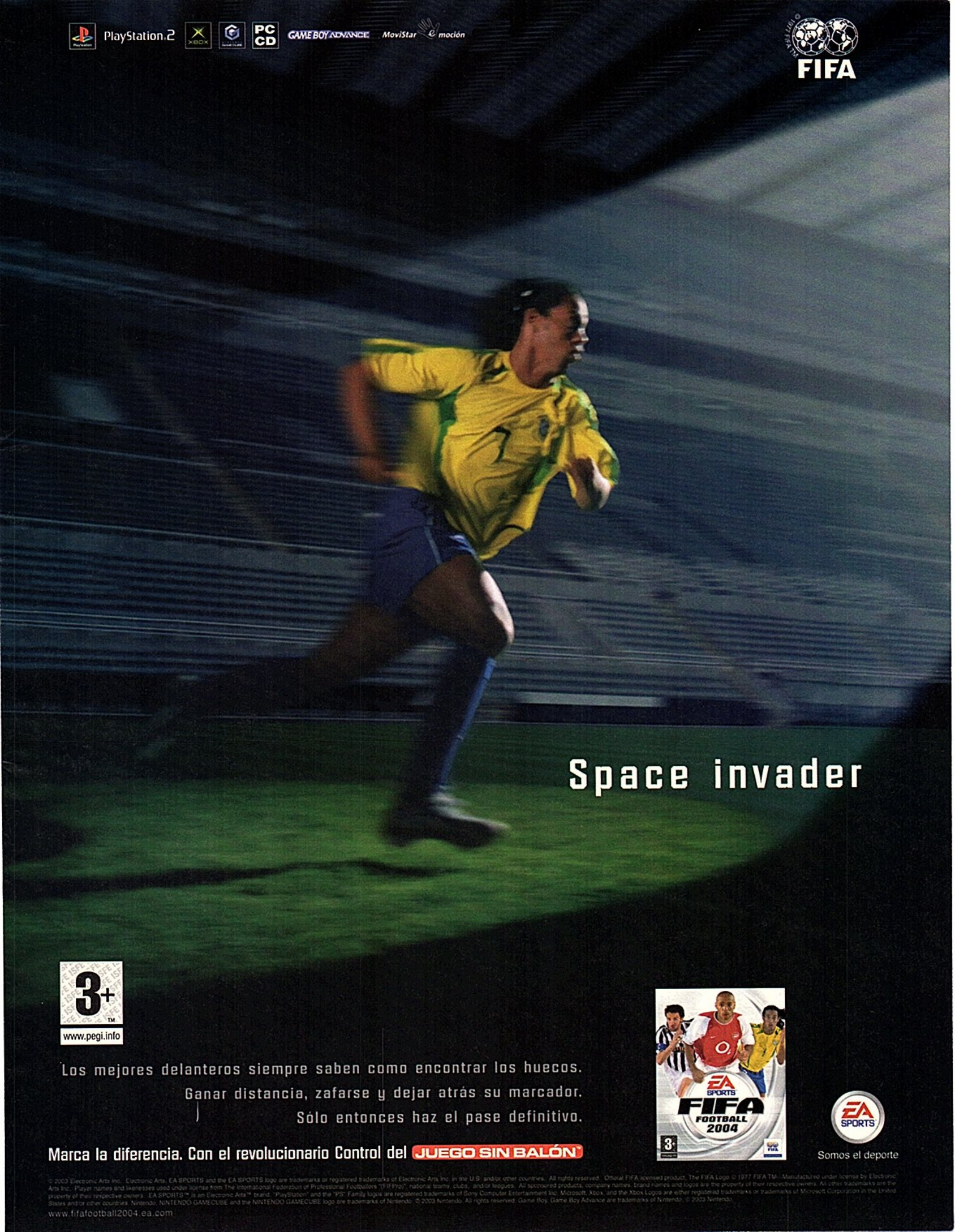
LO QUE HAY QUE SABER

FECHA DE LANZAMIENTO: NOVIEMBRE 2003 DISTRIBUIDOR: VUG
TEL. INFORMACIÓN: 91 735 55 02 PRECIO ESTIMADO: NO DISPONIBLE
EDAD RECOMENDADA: MAYORES DE 12 AÑOS OTRAS VERSIONES: GC,GBA,PS2 Y XBOX
EQUIPO RECOMENDADO POR EL FABRICANTE: PENTIUM III 800 /32 MB

PRIMERA IMPRESIÓN DE LA REDACCIÓN

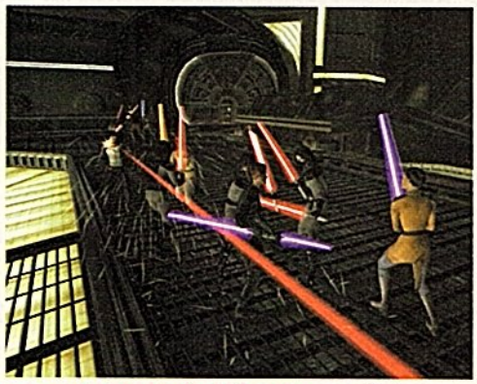
Sencillo de manejar, bonito de ver, divertido de jugar y fiel seguidor de las andanzas literarias de Bilbo Bolsón por los parajes más característicos de la Tierra Media. Sólo hace falta que la traducción está a la altura.

VERSIÓN PROBADA: Beta en inglés ADECUADO PARA: Todos los niveles de experiencia

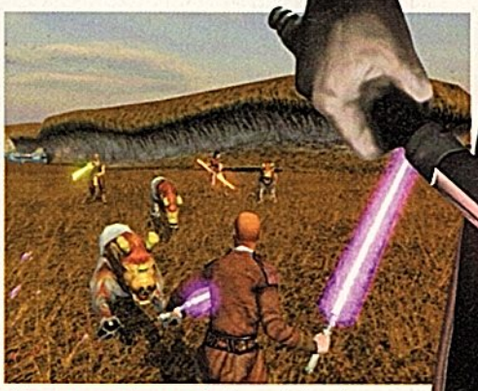

PlayStation.2
XBOX
PC CD
GAME BOY ADVANCE
MoviStar emoción
FIFA
Space invader
3+
www.pegi.info
Los mejores delanteros siempre saben como encontrar los huecos.
Ganar distancia, zafarse y dejar atrás su marcador.
Sólo entonces haz el pase definitivo.
Marca la diferencia. Con el revolucionario Control del JUEGO SIN BALÓN
EA SPORTS
FIFA FOOTBALL 2004
EA SPORTS
Somos el deporte
© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Official FIFA licensed product. The FIFA Logo © 1977 FIFA TM. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. Player names and likenesses used under license from The International Federation of Professional Footballers ("FIFPro"), national teams, clubs, and/or leagues. All sponsored products, company names, brand names and logos are the property of their respective owners. All other trademarks are the property of their respective owners. EA SPORTS™ is an Electronic Arts™ brand. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Nintendo, NINTENDO GAMECUBE and the NINTENDO GAMECUBE logo are trademarks of Nintendo. © 2003 Nintendo. All rights reserved. Game Boy, Game Boy Advance are trademarks of Nintendo. © 2003 Nintendo.
www.fifafootball2004.ea.com

Los Jedi afines a la República Galáctica pueden luchar en grupos de tres para detener a las hordas Sith. La batalla será cruel y épica.

Los Jedi de la República cuentan con un total de 44 poderes especiales que pueden utilizar durante la lucha.

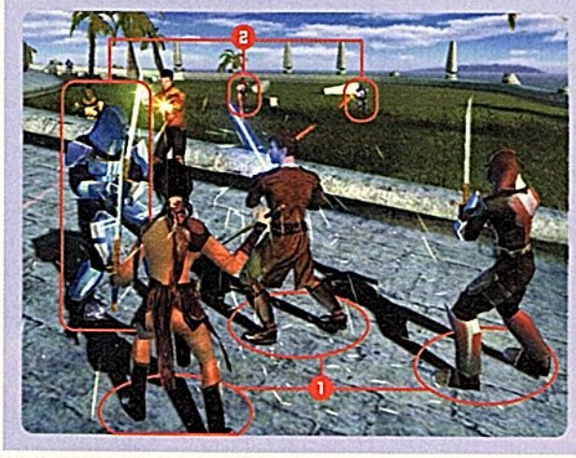


Los combates pueden detenerse en cualquier momento para decidir cómo y cuándo atacamos.



Algunos mundos están llenos de bestias que nos atacarán a la mínima que tengan.

LAS REGLAS OFICIALES DE D&D

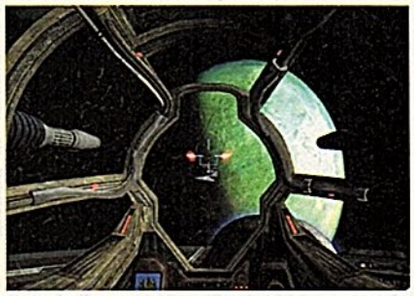


«SW Caballeros de la Antigua República» utiliza al milímetro las reglas de juego de «Dungeons & Dragons» que también pudimos disfrutar en los títulos de la saga «Baldur's Gate». Estas normas afectan al modo de luchar o al sistema de puntos de experiencia y evolución de los personajes, entre otros muchos detalles. La luchas se desarrollan a través de órdenes que damos a nuestros Jedi ❶, que luchan denodadamente contra las fuerzas Sith ❷. Además, los combates pueden detenerse para actualizar la estrategia al estado de nuestros personajes.

EL UNIVERSO "STAR WARS" SE UNE AL PODER DE LA FUERZA ROL

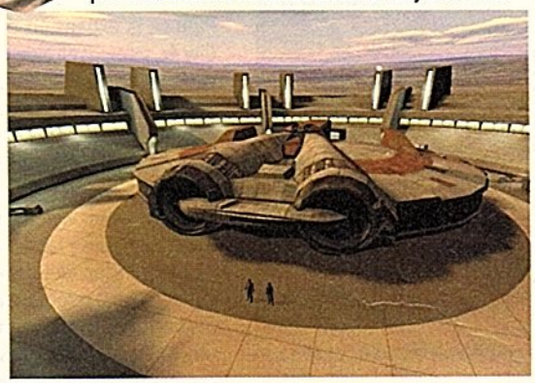
Star Wars: Caballeros de la Antigua República

ROL · Nos remontamos 4000 años atrás en la historia de la República Galáctica, la edad dorada de los Jedi, cuando luchaban a sable partido contra las hordas Sith por la conquista de los viejos sistemas estelares.

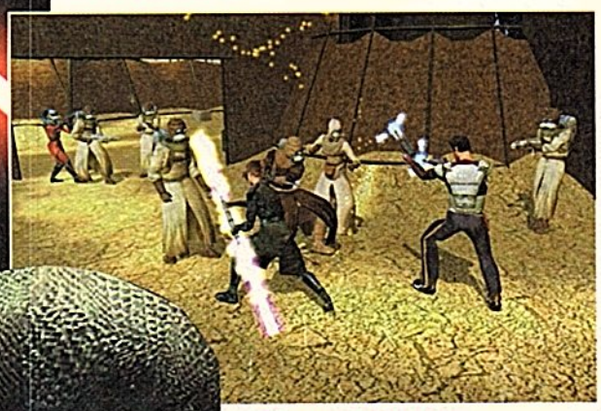


En algunos momentos tendremos que luchar contra naves Sith desde nuestro caza.

Los soldados de asalto Sith son un buen ejercicio para entrenarnos antes de afrontar mayores retos.



La nave funciona como una base de operaciones permanente.



Entre nuestras virtudes, está el fabricarnos un sable láser a nuestro gusto.

La República Galáctica no ha sido siempre una balsa de aceite. Lo demuestran los hechos acontecidos durante las Guerras Clon o el nacimiento del Imperio. «Star Wars Caballeros de la Antigua República» se pasa tres pueblos y remonta su argumento 4000 años atrás, cuando la Galaxia vivía en guerra pero los Jedi gozaban de su mejor reputación.

El juego nos va a permitir fabricar un Jedi y deslizarlo a través del filo de la navaja entre el lado bueno o el reverso tenebroso de la Fuerza. Según nuestras decisiones y pensamientos que tengamos, que podemos demostrar en contestaciones a personajes clave, nuestro protagonista irá adquiriendo diferentes puntos de experiencia y habilidades que le llevarán de un lado a otro. Pero ya sea bueno o malo, los enemigos son siempre los mismos: los oscuros caballeros Sith.

El desarrollo tiene su miga y el eje fundamental se asienta sobre dos pilares: la evolución del protagonista y las luchas en "pandi-Jedi" que podemos protagonizar con otros compañeros de cruzada. Lo primero depende del aire que queramos darle a nuestro personaje, respetando las normas, luchando contra el mal sólo cuando es estrictamente necesario y haciendo lo que es debido en cada momento. O no.

La segunda es más compleja ya que los combates no tienen nada que ver con los de otros títulos «Star Wars». Aquí damos órdenes y los personajes obedecen por tiempos. Podemos concebir una estrategia y definirla para que la ejecuten, o bien cambiarla en mitad de la lucha para adecuarla a una nueva situación creada. A un poder Jedi.

Además, somos nosotros los responsables de fabricar objetos o mejorar otros para personalizar infinitamente la apariencia y poder de combate de nuestro Jedi, si no queremos gastar créditos en las tiendas de la galaxia.

VALORACIÓN

Los amantes de todo lo que tiene que ver con la saga "Star Wars" tienen la oportunidad de experimentar con un título realmente novedoso, sobre todo en el aspecto de juego que nos va a exigir grandes dosis de sacrificio y entrenamiento para, primero, comprender la forma de lucha y, después, saber mejorar a nuestro personaje principal.

Sólo con esos dos apartados tenemos para un largo tiempo, pero es que encima después tiene un vigoroso guión a seguir, decenas de localizaciones de la saga y personajes, razas y toda la imaginería creada por George Lucas hace... ¡¡¡26 años!!!

LO QUE HAY QUE SABER

FECHA DE LANZAMIENTO: DICIEMBRE 2003 DISTRIBUIDOR: PROEIN
TEL. INFORMACIÓN: 91 406 29 40 PRECIO ESTIMADO: 44,95 EUROS (7.479 PTAS)
EDAD RECOMENDADA: MAYORES DE 12 AÑOS OTRAS VERSIONES: XBOX
EQUIPO RECOMENDADO POR EL FABRICANTE: PENTIUM III 800 / 128 MB

PRIMERA IMPRESIÓN DE LA REDACCIÓN

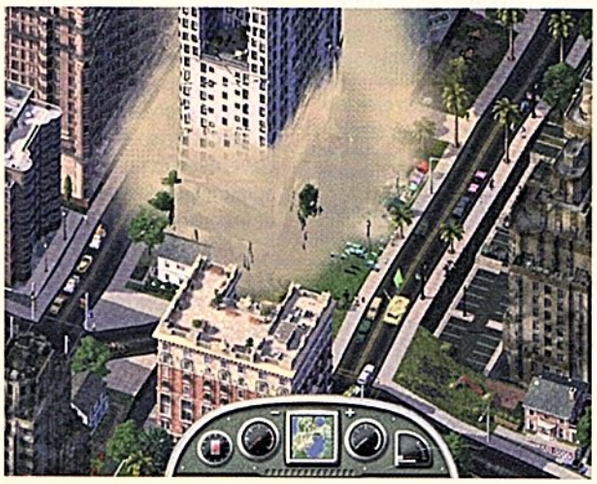
Primer juego de Rol basado en el universo "Star Wars" que incorpora todas las reglas de D&D y que garantiza cientos de horas de diversión a base de luchas, investigación y perfeccionamiento de nuestro Jedi protagonista.

VERSIÓN PROBADA: Beta en inglés ADECUADO PARA: Jugadores Expertos

La hora punta en las grandes capitales es conocida por los enormes atascazos que el tráfico provoca. Por fin, podemos vivir de forma virtual este tipo de "entretenimiento" tan típico de las ciudades...

La policía persigue a los ladrones a toda velocidad.

Ya es posible trasladar coches de un lado a otro del río.



Con el tanque podemos demoler gratuitamente edificios que no cumplan con los planes de urbanismo.

Los servicios de emergencia socorren a los heridos.

Sim City 4
Hora Punta

SIMULADOR · El buen alcalde es el que permite a sus vecinos trasladarse en transporte público penalizando a los que utilizan el coche. ¿No? ¡¡Vente a la expansión de «Sim City 4»!!

La ciudad necesita de un buen alcalde que gestione correctamente los impuestos, que no se los lleve a su bolsillo y que permita la libre circulación de personas sin que en cada atasco nos dejemos un trocito de nuestra preciada vida.

Además, en «Sim City 4 Hora Punta», la expansión de «Sim City 4», seremos alcalde por que sí, sin pasar por unas elecciones previas ni nada parecido. Elegimos el lugar que más nos plazca, ponemos nombre a nuestra ciudad (Juegópolis) y nos lanzamos a construir viviendas, centros comerciales y fábricas.

La expansión del aclamado éxito de Maxis retorna con nuevas opciones que, ciertamente, son bastante originales. Para empezar añade elementos (medios de transporte) inéditos como Ferry, líneas de ferrocarril de largo recorrido o el control del espacio aéreo.

Pero donde más se han notado los cambios es a la hora de personalizar la ciudad. Ya podemos poner nombre a las calles (Computer Street), vecindarios enteros, montañas o ríos para saber que tal o cual barrio está al sur, este u oeste de nuestra ciudad.

También han incorporado misiones especiales de conducción, como perseguir a maleantes, apagar fuegos, rescatar heridos de un accidente, etc. Ahora, gracias a esa innovación, veremos un panel de control en la parte inferior de la pantalla con algunos controles de velocidad o alerta. Así, ganaremos popularidad entre el electorado.

VALORACIÓN

Sensacional expansión que no se limita a maquillar lo aparecido hace algunos meses ya que incorpora mejoras más que evidentes que repercuten directamente en la diversión y entretenimiento que, ya de por sí, eran más que suficientes.

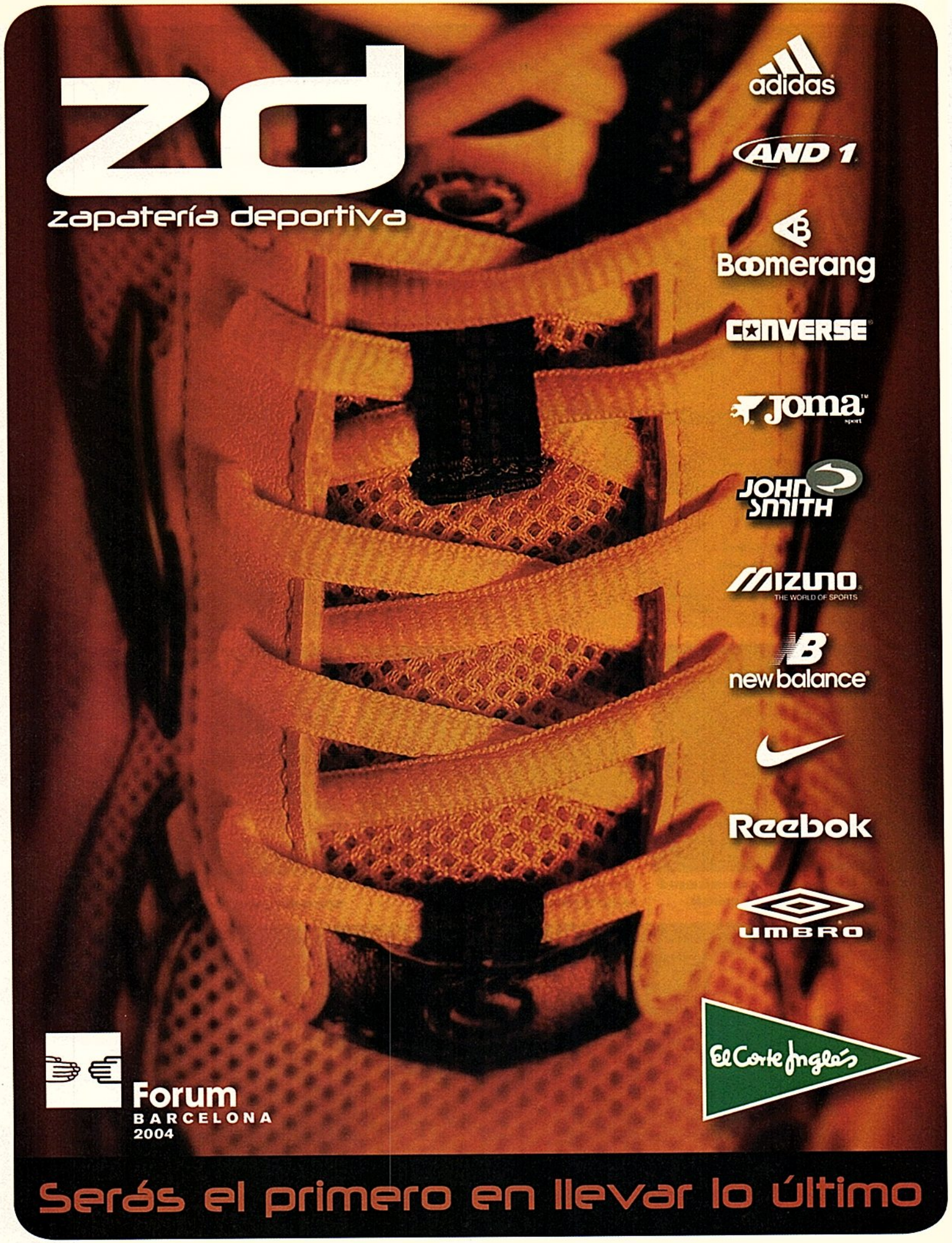
LO QUE HAY QUE SABER

FECHA DE LANZAMIENTO: YA A LA VENTA DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
TEL. INFORMACIÓN: 91 304 70 91 PRECIO ESTIMADO: 19,95 EUROS (3.319 PTAS)
EDAD RECOMENDADA: MAYORES DE 3 AÑOS REQUIERE PARA JUGAR: SIM CITY 4
EQUIPO RECOMENDADO POR EL FABRICANTE: PENTIUM 500 / 128 MB

PRIMERA IMPRESIÓN DE LA REDACCIÓN

Excelente expansión que incluye pequeñas misiones de habilidad donde es posible controlar vehículos de policía, bomberos o ambulancias. Además, ya podemos poner nombres a las calles y otros accidentes geográficos.

VERSIÓN PROBADA: Versión final ADECUADO PARA: Todos los niveles de experiencia



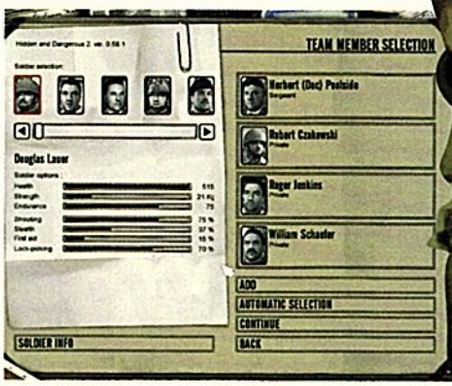
www.elcorteingles.es

Vale-descuento canjeable hasta el 2/11/08 en la Planta de Deportes.

En esta nueva versión controlamos a los hombres de las fuerzas especiales, o SAS, que visitarán múltiples países para derrocar al nazismo.

Las caras de los personajes son de lo más expresivas. Con un solo vistazo podemos ver su estado.

Contamos con tres cámaras una en tercera persona, otra en primera y la última para apuntar.



Antes de comenzar la misión debemos seleccionar a nuestro grupo y sus integrantes.

ESCENARIOS DE LA BATALLA

África. La campaña africana de Hitler fue de lo más movidita, ya que era un ir y venir de tropas conquistando todo a las órdenes de un tal Rommel.

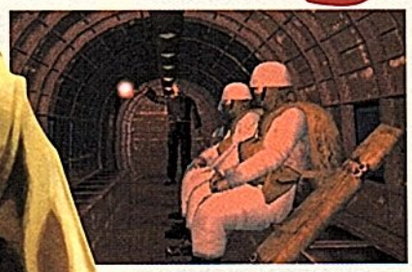
Europa. Aquí será donde el programa nos muestre su mejor cara, puesto que los increíbles mapas reproducen fielmente ciudades y pueblos en ruinas.

Rusia. En estas lejanas tierras comenzará nuestra aventura, en la que tendremos que buscar un búnquer construido por los Alemanes y abortar sus planes.

Asia. Esta es la campaña en la que menos intervendremos, puesto que las misiones en estas lejanas tierras son escasas aunque muy originales.

Dirige al grupo de operaciones especiales más famoso de la II Guerra Mundial

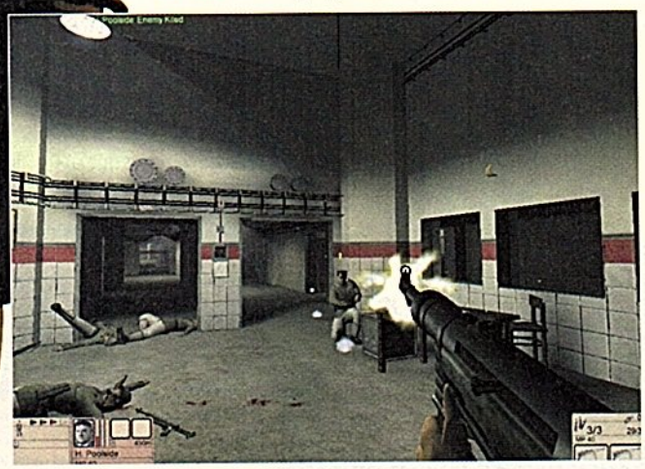
Hidden & Dangerous 2



La ambientación es sublime, por sus increíbles detalles.

Las misiones son variadas y muy concretas. ¡Cuidado!

La física está muy lograda, sobre todo en movimientos.



Los combates abiertos contra varios enemigos deben ser evitados a toda costa ya que llevaremos las de perder. Es mejor ir poco a poco.

ACCIÓN-ESTRATEGIA · Controla a un grupo de los servicios especiales aéreos Británicos en los distintos frentes de la Segunda Guerra Mundial para librar al mundo de la tiranía Nazi.

Nos encontramos en plena Segunda Guerra Mundial, a cargo de un grupo de élite del ejército británico y nuestra misión es combatir en distintos frentes: Noruega, África y otras localizaciones en las que debemos cumplir las órdenes de nuestros superiores.

Para llevar a cabo tal proeza debemos, antes de comenzar las misiones, seleccionar a los integrantes de nuestro equipo, y no sólo las armas, entre un arsenal de 40 modelos, y objetos que portaremos, sino a los hombres, y sus nombres, que vamos a liderar durante el combate.

Una vez hecho comenzaremos la acción, durante la que se nos ofrecen dos posibilidades. La primera nos invita a controlar a un hombre de nuestro grupo mientras damos órdenes al resto para completar los objetivos; y la segunda nos relega al papel de simples espectadores donde interferimos en el desarrollo gracias a las órdenes que reciben los cuatro integrantes del grupo y que suelen cumplir a rajatabla.

Para dar órdenes y seguir las evoluciones del grupo especial, contamos con dos interfaces bien distintos. El de acción, nos muestra una panorámica en primera persona del soldado al que controlamos, y el táctico nos permite verificar las distintas órdenes disponibles y las que finalmente damos al equipo.

Todo esto sirve para emboscar a nuestros enemigos con todos nuestros hombres, ya que de otra forma, en un combate abierto, el enemigo nos exterminará debido a su ventaja numérica. Por ello es conveniente que nadie nos detecte hasta que demos la orden de fuego y acorralemos a nuestros enemigos.

VALORACIÓN

Lo que «Hidden & Dangerous 2» aporta al género es realmente meritorio ya que pocos juegos de guerra abordan las tareas de infiltración típicas de algunas batallas de la II Guerra Mundial. Y es que a pesar de que su apariencia es similar a la de otros títulos de acción 3D, lo cierto es que el componente estrategia es elevadísimo gracias a las órdenes que podemos dar y los planes que, obligatoriamente, debemos concebir para vencer la resistencia enemiga.

Por lo que hemos jugado, estamos ante un título divertido donde las balas son importantes pero, más aún, tener un plan A y B para entrar sin ser vistos y escapar con la preciada información enemiga. ¡Un reto!

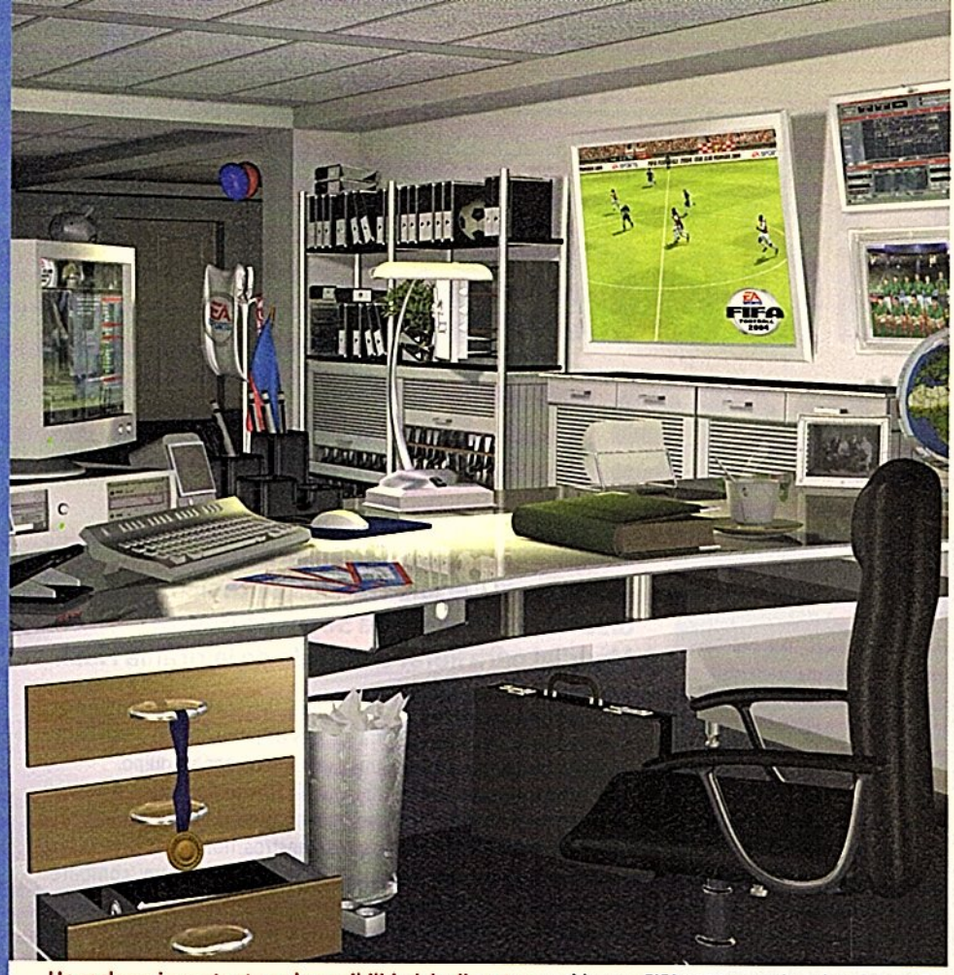
LO QUE HAY QUE SABER

FECHA DE LANZAMIENTO: NOVIEMBRE 2003 DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
TEL. INFORMACIÓN: 91 789 35 50 PRECIO ESTIMADO: 49,95 EUROS (8.311 PTAS)
EDAD RECOMENDADA: MAYORES DE 16 AÑOS OTRAS VERSIONES: NO
EQUIPO RECOMENDADO POR EL FABRICANTE: PENTIUM III 1 GHZ / 128 MB

PRIMERA IMPRESIÓN DE LA REDACCIÓN

En esta nueva aventura manejamos a un grupo de operaciones especiales que deben organizarse para vencer a las tropas enemigas. Si buscáis sólo tiros, buscad otro título porque este tiene muchísimo más. ¡Complejo!

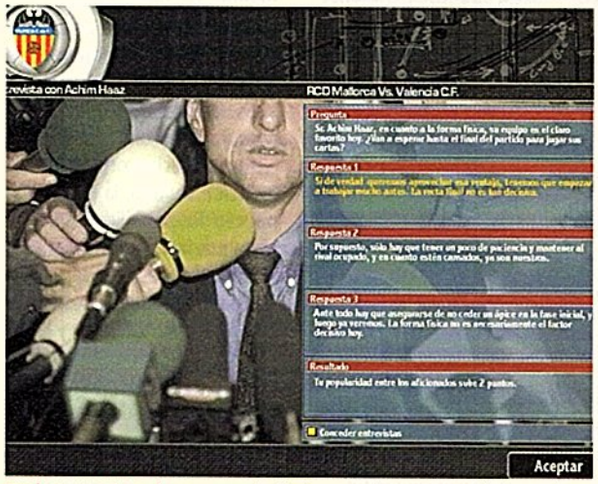
VERSIÓN PROBADA: Beta en inglés ADECUADO PARA: Jugadores Expertos



Un reclamo importante es la posibilidad de disputar partidos en «FIFA 2004» con el equipo que configuremos con este Manager. Aunque hay que dejar claro que se trata de un juego 100% independiente.

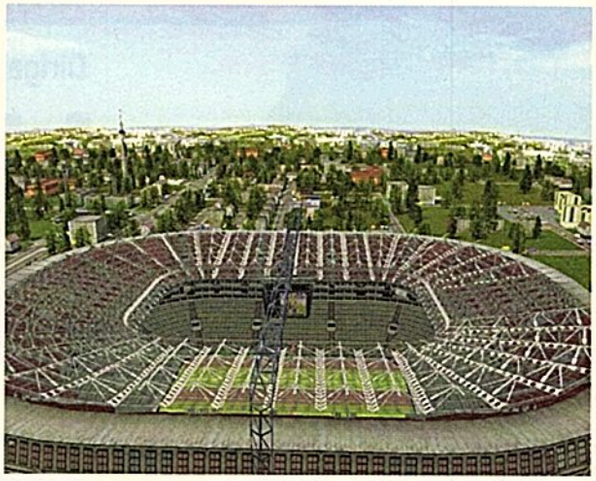
Se nos deja fijar hasta el precio de las entradas.

Fichar una estrella es tan fácil como tener arcas orondas.



En las ruedas de prensa habrá que andarse con cuidado con lo que se dice. Una metedura de pata puede socavar nuestra popularidad.

Tácticas hay muchas, pero hay que saber dar con la adecuada.



Total Club Manager 2004

MANAGER · Conviértete en todo un presidente ejemplar gastando poco en bueno, o mucho en galáctico, y llenando cada jornada el estadio.

Seguro que alguien ha comentado alguna vez que llegar a la presidencia de un club de fútbol es algo que puede hacer cualquier botarate con dinero y que manejarlo es pan comido. Se compran buenos jugadores, un entrenador solvente, se ajusta el presupuesto, se captan socios, se "larga" por la tele y a triunfar.

Pues bien, parece que la cosa no es tan sencilla y hacerse cargo de todas las áreas y negocios que conforman un club de fútbol da tantos quebraderos de cabeza, o más, que gestionar una gran empresa. Que al fin y al cabo es de lo que casi se trata.

El sistema de juego depende directamente del cargo que ocupemos en la estructura del club: presidente, manager deportivo, o entrenador. Cada uno llevará unos asuntos y deberá resolver distintos problemas y apechugar con las consecuencias de sus decisiones. La materia a abarcar va desde el aspecto publicitario a eventualidades como las que suponen los futbolistas lesionados.

La diversión radica fundamentalmente en la posibilidad de gestionar todos los parámetros de nuestro equipo para luego competir contra rivales mediante el programa «FIFA Football 2004», respetando las alineaciones y tácticas configuradas con «Total Club Manager 2004».

VALORACIÓN

A pesar de lo que muchos puedan pensar, este programa no es un complemento de la serie «FIFA», si no un producto totalmente independiente que hará las delicias de esos aspirantes a empresarios que sueñen con manejar cantidades astronómicas de dinero en el mundo del fútbol.

Los números marean, 50 ligas y 30.000 jugadores auguran diversión para rato, y además se ponen a nuestro alcance sueños como crear nuestro propio estadio, o hacernos con el banquillo de la selección nacional.

Un Manager que en principio lo tiene todo para convertirse en un éxito de ventas. ¿O no?

LO QUE HAY QUE SABER

FECHA DE LANZAMIENTO: NOVIEMBRE 2003 DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
TEL. INFORMACIÓN: 91 304 70 91 PRECIO ESTIMADO: 29,95 EUROS (4.983 PTAS)
EDAD RECOMENDADA: MAYORES DE 3 AÑOS OTRAS VERSIONES: PLAYSTATION 2
EQUIPO RECOMENDADO POR EL FABRICANTE: PENTIUM III 600 /128 MB

PRIMERA IMPRESIÓN DE LA REDACCIÓN

Ciertamente, estamos ante un Manager muy completo que además nos ofrece la oportunidad de expandir nuestro «FIFA 2004» con cientos de opciones, e incluye muchas posibilidades para configurar nuestro propio equipo.

VERSIÓN PROBADA: Beta en inglés ADECUADO PARA: Todo tipo de Jugadores

Efectos de luz

NOKIA 3100

Cuando llega la noche, el nuevo Nokia 3100 brilla.

- Luces intermitentes cuando suena el teléfono
- Juegos con efectos especiales de luz
- Mensajes Multimedia
- Juegos Java
- Pantalla a color

Prepárate para deslumbrar.

Club NOKIA

Únete y disfruta de todas sus ventajas entrando en www.nokia.es/clubnokia

NOKIA
CONNECTING PEOPLE

www.nokia.es

Copyright © 2003 Nokia. Todos los derechos reservados. Nokia y Nokia Connecting People son marcas de productos o marcas registradas de Nokia Corporation. Java es una marca registrada de Sun Microsystem, Inc. Otros nombres de productos y empresas aquí mencionados pueden ser marcas de productos o nombres comerciales de sus respectivos propietarios. Algunas funciones dependen de la tarjeta SIM y/o de la red. Tenga en cuenta que los servicios relacionados con PMS dependen de la compatibilidad de los aparatos utilizados y de los formatos de contenido. Los accesorios originales Nokia ofrecen el mejor funcionamiento posible de su teléfono móvil Nokia 3100 en las distintas condiciones.

LIDERA UNA TODOPO
A LO LARGO DE 1.00

Edad Media . Edad de la Pólvora . Edad Imperial . I Guerra Mundial . II Guerra Mundial

Toma el control de una de las siete civilizaciones disponibles y llévala a la victoria en batallas por tierra, mar y aire a lo largo de 1.000 años.

PC CD ROM

12+ www.pegi.info

POWERED BY gamespy

STAINLESS STEEL STUDIOS

www.empiresrts.com

DISTRIBUIDO POR: PROEIN www.proein.com

ACTIVISION

© 2003 Stainless Steel Studios. Publicado y distribuido por Activision Publishing, Inc. Empires: Dawn of the Modern World es un marca registrada de Stainless Steel Studios. Activision es una marca registrada de Actision, Inc. Y de sus afiliados. reservados todos los derechos. GameSpy y el diseño "Powered by GameSpy" son marcas registradas de GameSpy Industries, Inc. El resto de las marcas registradas y nombres registrados son propiedades de sus respectivos propietarios

activision.com

DEROSA CIVILIZACIÓN
0 AÑOS DE HISTORIA

EMPIRES

LOS ALBORES DE LA ERA MODERNA™

UNA BATALLA PUEDE
CAMBIAR EL DESTINO DE UNA NACION.

1.000 AÑOS DE GUERRA
PUEDEN CAMBIAR EL DESTINO DEL MUNDO.

Escucha el estruendo de la caballeria , siente el rugir de los motores del blitzkrieg y dirige cruentas batallas desde la Edad Media hasta la Segunda Guerra Mundial. Dirige una de las siete todopoderosas civilizaciones y haz uso de sus habilidades tecnológicas, militares y económicas.
Crea un imperio y conquista el mundo a lo largo de los tiempos.

Desde el Laboratorio
Así hacemos los Test

La tabla de Test es el escaparate donde se exponen todas las pruebas que, previamente, hemos realizado en el Laboratorio. Un largo camino que ahora te describimos minuciosamente...

COMPUTER HOY JUEGOS es la única revista del mercado que prueba todos los juegos de PC en 24 ordenadores distintos, sobre los que se realizan posteriormente 48 pruebas de rendimiento de vídeo.

La configuración del laboratorio no se ha realizado al azar, ya que es un fiel reflejo de los tipos de procesadores y tarjetas gráficas y de sonido que aún se encuentran operativas en los hogares españoles. De ahí que sea tan importante valorar en su conjunto cuál es el grado de compatibilidad de un juego cuando se expone a la vara de medir de nuestros ordenadores.

Nuestros resultados no intentan ser verdades universales, ya que dos ordenadores idénticos pueden ofrecer resultados distintos por razones de optimización, driver mal instalados o aplicaciones, periféricos y sistemas operativos distintos.

Nuestros resultados son fiables desde el momento en que nuestros PC no se dedican a otro cometido que el juego, no están conectados a internet y, por lo tanto, expuestos a virus, los driver están actualizados a las últimas versiones y los discos duros son sometidos, mensualmente, a procesos de limpieza y defragmentación que mejoran notablemente los resultados de muchos de los lanzamientos.

¿Funciona en mi PC?

Si queréis conocer realmente el grado de compatibilidad de un juego con vuetro PC, o tarjeta gráfica, podéis acudir a la página 76 para evaluar el rendimiento obtenido en el laboratorio del ordenador más parecido al vuestro. Siempre por aproximación, y teniendo en cuenta las condiciones de uso antes descritas.

Los ganadores en Calidad y Precio Calidad aparecen destacados con dos identificaciones distintas para que os quede claro, de un vistazo, cuáles son los vencedores en cada número.

Su escalofriante espectacularidad han convertido esta competición en uno de los entretenimientos favoritos de los americanos, que la siguen con mayor interés que la

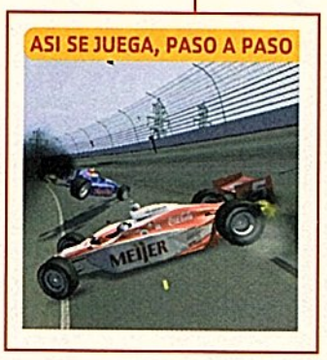
El argumento y los objetivos se describen en las primeras líneas del artículo, destacando los precedentes y nombres de los protagonistas.

Los iconos PEGI indican la edad recomendada 1 y si su contenido es violento 2, discriminatorio 3, si tiene lenguaje soez 4, si se enseña el uso de drogas 5, si muestran situaciones de miedo 6 o sexo explícito 7.

Sección Test

Las páginas correspondientes a la sección de Test son la base sobre la que se asienta el concepto revolucionario que representa COMPUTER HOY JUEGOS ya que, en todo momento, se presenta la información de un modo sencillo y práctico, con la clara intención de ofrecer respuestas inmediatas a cualquier duda que os pueda surgir sobre su argumento, desarrollo o estilo de juego.

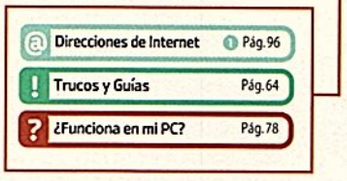
La forma de jugar se explica de una forma sencilla a través de una serie de pantallas numeradas en las que se detallan algunos aspectos importantes que siempre tienen que ver con el momento de jugar, obviando menús o configuraciones. En este apartado podréis encontrar la forma de eliminar a algún enemigo, los marcadores e indicadores de pantalla o la forma de alcanzar un cometido concreto que se repite más veces.



La forma de jugar y el modo de conseguir los distintos objetivos son el eje fundamental de este apartado del texto principal.

Además de los datos de distribuidor, edad, etc. la tabla está acompañada por un concreto comentario que resume su calidad, o algún aspecto importante como la diversión.

Los controles básicos hacen referencia siempre a los controles que recomendamos desde la redacción por tipo de juego.



Estos elementos son la forma de saber si existen otras reseñas en la revista del juego que protagoniza el artículo. De un vistazo podréis saber si existen trucos o guías, enlaces de internet y si funciona o no correctamente en vuestro PC.

Tabla de Test

Si queréis conocer la forma de obtener la nota, sólo tenéis que aplicar una sencilla fórmula que consiste en multiplicar el resultado de cualquier parámetro y multiplicarlo por su porcentaje. Es decir, la Tecnología, que afecta en un 3% al total de la nota ha obtenido un 10,00. El resultado se suma a los demás parciales, que finalmente se dividen por el 13%. De ahí el 7,08 en gráficos obtenido. Esa operación se realiza con todos los parciales.

CALIDAD DEL JUEGO

1 Este apartado, que supone un 58% de la nota final, se muestra a través de tres parciales (Gráficos, Sonido y Jugabilidad) que os pueden servir de fieles indicadores sobre su verdadera calidad.

SERVICIOS DE ATENCIÓN AL CLIENTE

2 Creemos que la responsabilidad de las distribuidoras no termina con la puesta a la venta del juego. Por eso, os informamos de sus direcciones de internet ● Pág.96 y fax de asistencia a los que podéis acudir.

INSTALACIÓN

3 Este apartado está concebido para definir el grado de dificultad de la instalación de cualquier juego de PC, diferenciando si el proceso se realiza con muy pocos pasos o con muchos y molestos que complican enormemente el hecho de empezar a jugar.

MANUAL DE INSTRUCCIONES

4 Tan importante como el propio juego no hay nada salvo un buen manual. Por eso, en el Test podréis encontrar todos los requisitos que consideramos esenciales para calificar un manual de muy completo o no. Los datos que valoramos son: Licencia de uso (A), Solución de problemas (B), Glosario de términos (C), Guía de referencia de los controles (D), Trucos y pistas (E), Guía rápida para empezar a jugar(F), Descripción del juego (G), Descripción de elementos en pantalla (H), Teléfono de asistencia técnica (I) y Ayuda en internet (J).

PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE SONIDO

5 Para verificar la compatibilidad de un juego en PC se realizan pruebas sobre 24 tarjetas de sonido distintas. Estos son todos los modelos: Diamond Monster MX 300, Leadtek Winfast 4x, Boeder Extenders 3D PCI, Genius Sound Maker Live 5.1, Guillemot Maxi Sound Fortissimo, Creative Sound Blaster Live Player 5.1, Terratec 128i PCI, Terratec Xlerate, Terratec Sound System DMX Fire 1024, A-MAX SP-804 Forte, Terratec Sound System 512i, Guillemot Maxi Sound Muse, Hercules Theater XP, Terratec Sound System DMX, Genius Sound Maker Live, Terratec EWX 24/96, Videologic Sonic Fury, Creative Sound Blaster 1024 Player, Terratec Aureon 5.1 Fun, Creative Sound Blaster Audigy 2, Creative Sound Blaster Digital 5.1, Creative Sound Blaster Audigy Player y Analog Device (integrado en placa).

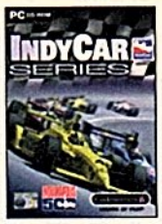
PRUEBA DE RENDIMIENTO DE VÍDEO

6 Enmarcada en la filosofía de aportar datos contrastados, podéis ver el grado de compatibilidad con vuestro PC en la sección ¿Funciona en mi PC? Pág.76.

POSIBILIDAD DE CONFIGURACIÓN

7 Se valora si el juego dispone de menús en castellano de configuración, ajustes de resolución/profundidad de color para la pantalla, ajustes para subir o bajar el volumen de la música y sonido, o aumento y disminución de la dificultad.

RESULTADOS DEL TEST — VERSIÓN COMENTADA: PC (Win 98/ME/XP)



IndyCar Series

DISTRIBUIDOR: Proein
TEL. INFORMACIÓN 91 384 69 70 FAX: 91 766 64 74
PRODUCTOR Codemasters
DESARROLLADOR Brain in a Jar
OTRAS VERSIONES PlayStation 2 y Xbox

EDAD RECOMENDADA	Mayores de 3 años
ADECUADO PARA	Todos los niveles de experiencia

COMENTARIO DEL JUEGO

Excelente título para degustadores de esta particular competición y para amantes de la velocidad en general. Muy trabajado tanto a nivel visual como en el apartado estratégico aunque soso si nos gusta la Fórmula 1.

	Porcentaje		Nota
1 **CALIDAD DEL JUEGO (OPINIÓN DEL REDACTOR)**	**58%**		**6,98**
Gráficos	**13%**		**7,08**
Nivel de detalle de los personajes	3%	Muy correctos	6,00
Nivel de detalle de los escenarios / entornos	3%	Bastante cuidados	8,00
Animación / Movimientos de los personajes	2%	Buenos	6,00
Efectos especiales	2%	Correctos	4,00
Tecnología	3%	3D	10,00
Sonido	**7%**		**6,71**
Música	2%	Cuidada	6,00
Efectos de sonido	3%	Realistas	7,00
Diálogos / Voces	2%	Convincentes	7,00
Jugabilidad	**38%**		**7,00**
Periodo de aprendizaje básico para comprender el juego	6%	Medio (tiene tutorial)	5,00
Vida del juego	6%	Larga	7,00
Argumento	4%	No es necesario	10,00
Realismo	3%	Muy conseguido	8,00
Intensidad	3%	Constante	6,00
Variedad de situaciones	3%	Insuficiente	3,00
Comportamiento de los adversarios (Inteligencia Artificial)	6%	Alta	8,00
Textos - Subtítulos	2%	Correctos	5,00
Control adecuado por tipo de juego / Respuesta	5%	Volante / Óptima	9,00
2 **SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE**	**2%**		**3,00**
Teléfono de asistencia técnica	1%	91 384 69 70	6,00
Ayuda en internet	1%	No tiene (www.proein.es)	0,00
3 **INSTALACIÓN**	**5%**		**8,00**
Dificultad de la primera instalación (comprobado)	2%	Arranque automático	10,00
¿Indica espacio necesario en disco? (Espacio utilizado en Megabytes, medido)	0,5%	No (493,5 Megabytes)	0,00
¿Indica espacio libre existente en disco? (comprobado)	0,5%	No	0,00
Desinstalación (Datos restantes no desinstalados, medido)	1%	0 Megabytes	10,00
Idioma de las instrucciones de instalación (comprobado)	1%	Castellano	10,00
4 **MANUAL DE INSTRUCCIONES**	**2%**	Adecuado (A,C,D,G,H,I,J)	**7,00**
5 **PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE SONIDO**	**10,8%**	Funciona con las 24 tarjetas	**10,00**
6 **PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE VÍDEO**	**10,8%**	Más información en Pág. 94	**5,83**
7 **POSIBILIDAD DE CONFIGURACIÓN**	**4%**		**8,75**
Menús de configuración en castellano	1%	Sí	10,00
Ajustes de resolución-profundidad de color	1%	Sí/No	5,00
Ajustes de música / efectos de sonido	1%	Sí	10,00
Ajustes de dificultad	1%	Sí	10,00
8 **OTROS DATOS**	**7,4%**		**8,78**
Variedad de elementos del juego (comprobado)	2%	15 carreras, 28 bólidos y 14 circuitos	9,50
Opciones de guardar partida (comprobado)	2%	En momentos concretos	7,00
Dispositivos de control compatibles	1%	Teclado, Pad de control, Volante	8,00
Idioma (comprobado)	2%	Castellano	10,00
Número máximo de jugadores (en el mismo ordenador/en red, datos del fabricante)	0%	1/0	
9 **NOTA MEDIA**	**100%**		**7,36**
10 Corrección positiva			
Corrección negativa			
11 **RESULTADO DEL TEST**	**Notable**		**7,36**
12 **PRECIO/CALIDAD**	**Suficiente**		
Precio (recomendado por el distribuidor)	44,95 € *(7.479 Ptas.)*		
Cálculo de la nota precio/calidad	44,95 / 7,36 = 6,11 = Suficiente		

NOTAS PARCIALES

Según lo que cada uno busca en un juego, es posible considerar que ciertas valoraciones no son significativas y, por lo tanto, tenerlas en cuenta sólo sirve para aumentar o reducir la nota artificialmente. Para estos lectores, que no creen en una valoración que comprenda el manual o el servicio técnico, acudir a las notas parciales puede ser una solución.

LAS VERSIONES DE PRUEBA

En la sección Primer Contacto se alude a una serie de términos técnicos que hacen referencia al estado de desarrollo de los juegos. Con "Alfa" nos referimos a versiones muy básicas que no superan el 50% de desarrollo, y con "Beta" a los juegos que aún están a falta de algunas opciones y que no se pueden considerar 100% "Finales".

OTROS DATOS

8 En este apartado valoramos aspectos muy importantes que en ocasiones se olvidan fácilmente: número de fases, jugadores, los periféricos que permite o el idioma son algunos de estos datos "vitales" para conocer el grado de extensión y posibilidades.

NOTA MEDIA

9 Este número se obtiene de hacer la media de todas las notas obtenidas en los distintos apartados que se valoran, y que hemos descrito anteriormente.

CORRECCIÓN POSITIVA/NEGATIVA

10 Si existe algún detalle, bueno o malo, que merezca ser reseñado y valorado, este es su sitio. Y es que debéis tener en cuenta que nunca se tratará de supuestos arbitrarios, sino de apartados cuantificables, demostrables, que merezcan ser destacados y que no tengan cabida en otro lugar de la tabla.

RESULTADO DEL TEST

11 La nota final es el resultado de aplicar la Corrección positiva/negativa a la nota media y, según su valor, adquiere un calificativo y un color determinado.

De 9,01 a 10	Sobresaliente
De 7,01 a 9	Notable
De 5,01 a 7	Bien
De 3,01 a 5	Suficiente
De 1,1 a 3	Insuficiente
De 0 a 1	Deficiente

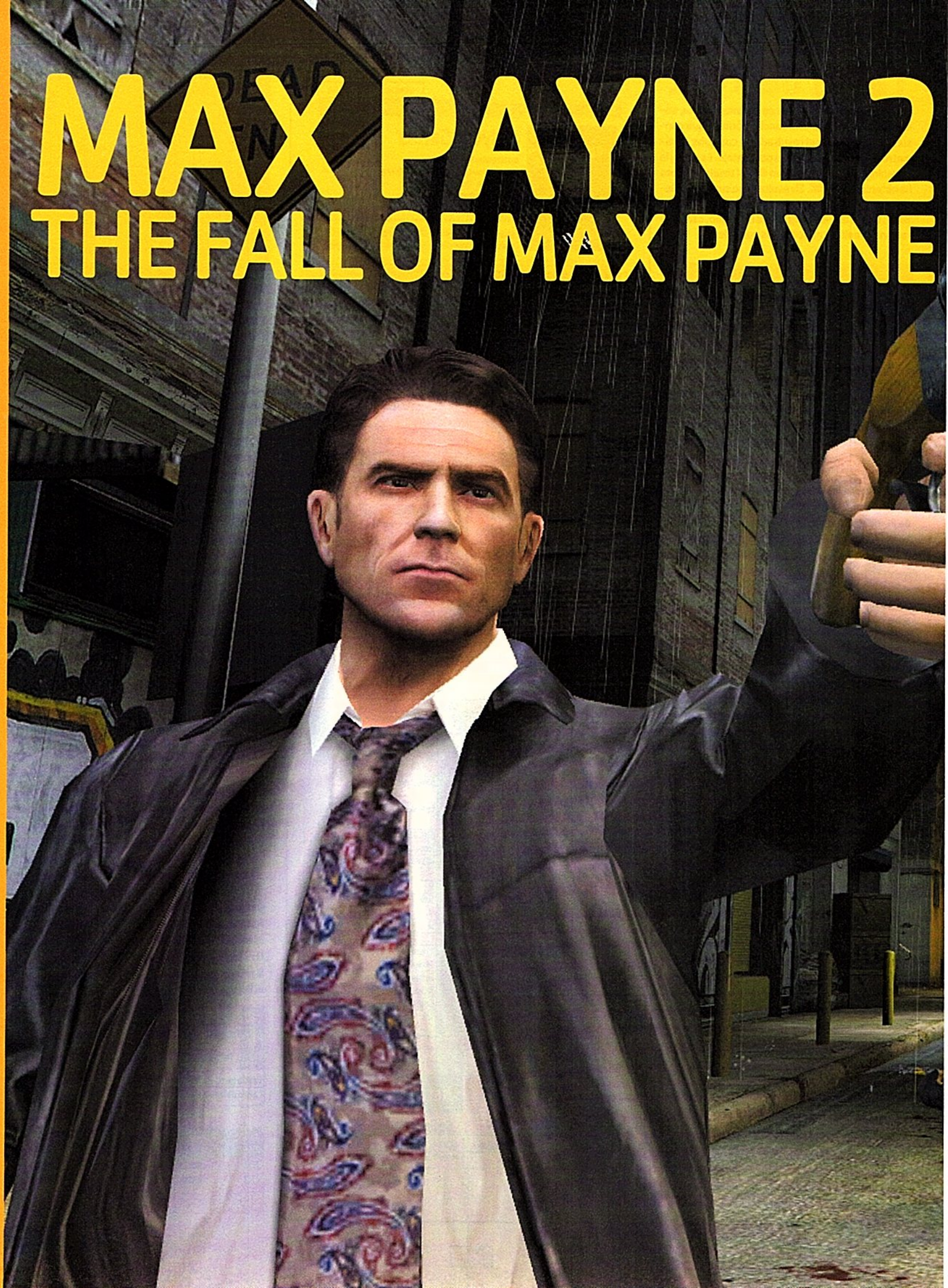
PRECIO/CALIDAD

12 Lo barato no siempre es malo y lo caro tampoco es sinónimo de bueno. Por eso, hemos realizado un exhaustivo estudio de todos los juegos publicados durante el último año y hemos obtenido un precio medio. El resultado se obtiene de dividir el precio recomendado y la nota obtenida en el Resultado del Test. El valor obtenido es llevado a una tabla que dictamina su rentabilidad.

RESULTADO DEL TEST	**Notable**	**7,36**
PRECIO/CALIDAD	**Suficiente**	
Precio (recomendado por el distribuidor)	44,95 € *(7.495 Ptas.)*	
Cálculo de la nota precio/calidad	44,95 / 7,36= 6,11 = Suficiente	

Indice	hasta	2,65	Sobresaliente
2,66	hasta	3,31	Notable
3,32	hasta	4,42	Bien
4,43	hasta	6,63	Suficiente
6,64	hasta	13,25	Insuficiente
	Desde	13,26	Deficiente

MAX PAYNE 2
THE FALL OF MAX PAYNE



ACCIÓN • Max Payne, un poli maldito sin nada que perder, vuelve a las calles para enfrentarse a la corrupción, la muerte y a una extraña mujer.

El principio de esta historia hay que rastrearlo hace tres años, en una noche aciaga que cambiaría para siempre la existencia de nuestro protagonista, un buen policía y mejor padre de familia, Max Payne y su particular descenso a los infiernos. Al volver a su casa tras la jornada de trabajo le esperaba el más atroz de los sucesos, su esposa e hijo acababan de ser asesinados por unos yonkis colocados de Valkyr, una nueva y destructiva droga de diseño. Max juró venganza sobre los cadáveres aún calientes. No descansaría hasta acabar con los responsables de que esa droga estuviera en la calle.

Solicitó encargarse del caso y se introdujo en los peores ambientes del mundo del hampa para acercarse lentamente al origen del Valkyr. Uno a uno fue acabando con los principales mafiosos de la ciudad y juntando las piezas del puzzle que señalaban al máximo culpable, quien alertado se las ingenió para tenderle una trampa, manipulando pruebas para incriminarle en el asesinato de un policía y eliminar, así, a la única persona que podría declarar en su favor.

Acosado por la mafia y la policía tras sentenciarle culpable y sin nada que perder, Max Payne siguió sus pesquisas en solitario hasta dar con el cabecilla en el asunto de la droga. Su hombre era una mujer: Nicole Horne.

Tras satisfacer su "vendetta" personal, Max se entregó a la policía con suficientes pruebas sobre su inocencia, y contra los responsables del Valkyr, como para recuperar su puesto en la NYPD. Aunque el pasado aún sigue atormentándole, dejándole secuelas imborrables, cabos por atar y la aparición de una mujer misteriosa que le cambiará la vida.

CÓMO SE JUEGA

Un guión fastásticamente tejido y digno de cualquier buen "policiaco" es el vehículo sobre el que viaja «Max Payne 2», continuación de uno de los más rompedores, trepidantes y exitosos juegos de los últimos años.

Con una perspectiva en tercera persona controlamos a un policía atormentado, cojurado para limpiar de enemigos los múltiples niveles por donde los diversos giros y sorpresas de la historia le van llevando .

La personalidad de Max no ha cambiado mucho, aunque sí el motor de sus impulsos, pues lo que antes era ceguera por venganza, ahora lo es por amor. Una vez más sus acciones le deparará más problemas y sufri- →

NOVEDADES Y MEJORAS

El motor del juego simula fielmente la gravedad. La onda expansiva que genera una granada al explotar hace volar el mobiliario por toda la habitación.

El Tiempo Bala 2.0 permite recargar el arma rápidamente y también recrearnos con las escenas en primer plano de Max haciendo de las suyas.

Durante el juego se sucederán las secuencias que conducen la trama de la historia. Se recomienda verlas, aunque podemos saltarlas pulsando ←.

El nivel gráfico ha subido muchos enteros. En esta pantalla, como puede apreciarse, podemos distinguir hasta el nombre de la pistola. Una Magnum.

Destaca el diseño oscuro y de claras connotaciones "underground" con que se ha querido retratar un Nueva York peligroso y oculto, testigo de los tejemanejes de un poderoso inframundo criminal.

"El argumento marca con trazo seguro el camino que recorre Max hasta su perdición"

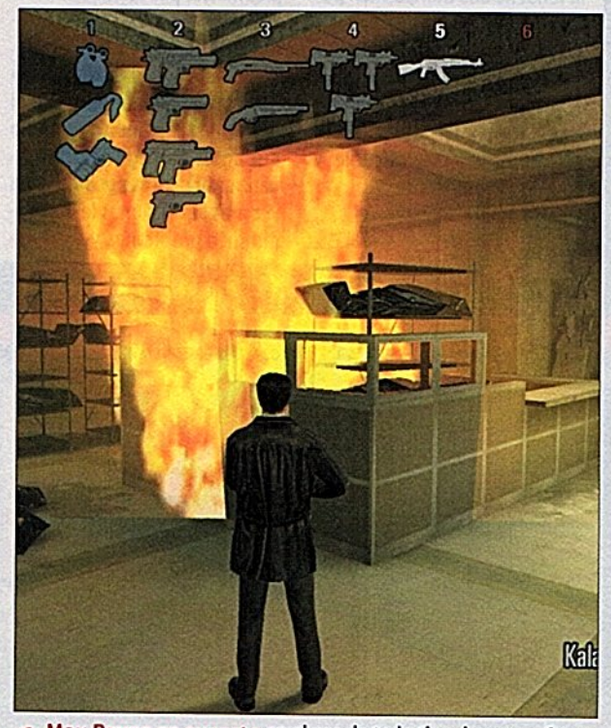
miento que recompensas como todo buen perdedor.

El guión, estructurado en capítulos, es el eje e hilo conductor de la partida. Con trazo seguro se van marcando las directrices de la historia y las vías de investigación. Las situaciones van enredándose y complicándose cada vez más según avanzamos, apareciendo constantemente nuevos personajes y escenas que van arrojando a veces algo de luz, otras misterio y, las más, giros sorprendentes que nos ayudan poco a poco a destejer la madeja y comprender lo que está pasando en los bajos fondos de la Gran Manzana.

Max Payne es un duro clásico, y también un experto conocedor de todo tipo de armas. El arsenal que el programa suministra es variado y contundente. Tendremos pistolas, recortadas, rifles, ametralladoras, granadas, etc., y en la mayoría de los casos lo obtendremos de los propios enemigos, tras ajusticiarlos. Cada arma tiene un uso específico y debe utilizarse siempre en una situación proclive. Debemos escoger si necesitamos velocidad o potencia de fuego, para jugar mejor nuestras bazas y vigilar la munición de que disponemos pues a nada que pegamos el dedo al gatillo se esfuma como por arte de magia. Los cuerpos de los enemigos son un buen bancal para recolectar munición y también las cajas o armarios que encontremos por el camino.

El volumen al que debemos enfrentarnos es considerable, además sufriremos diversas encerronas en espacios reducidos que nos pondrán las cosas muy difíciles. Pero por fortuna contamos con una importante ventaja, el Tiempo Bala. Max es capaz de utilizar el tiempo a su favor al activar esta función y ralentizar cuanto ocurre en escena. El efecto es similar al de una cámara lenta, muy muy lenta, mientras él controla sus movimientos rápidamente. Esto nos permite abrir fuego sobre nuestros adversarios antes de que puedan siquiera apuntarnos, o esquivar las balas que vuelan hacia nosotros a la vez que recargamos nuestro arma a una velocidad increíble. Por supuesto, el Tiempo Bala no es infinito y un indicador en pantalla nos señala lo que resta para que se anule esta habilidad. Afortunadamente, es recargable por el procedimiento de liquidar enemigos. Cuantos más logremos abatir, más rápido

ASÍ SE JUEGA PASO A PASO: DE VISITA POR LAS CLOACAS DE NUEVA YORK



1 Max Payne es experto en el uso de todo tipo de armas. Se accede a ellas de forma sencilla a través del menú superior, y es conveniente saber el hueco que ocupa cada una para no perder tiempo.

2 En ocasiones, destrozar parte del escenario puede revelarnos vías de escape. Prácticamente todo, estructuras y mobiliario, puede destruirse.

3 Max y Mona viven un amor al límite. Ella es una fugitiva de la ley que se expone al punto de mira de la policía por la fuerza de la pasión.

6 El Tiempo Bala nos da la posibilidad de ralentizar la acción para anticiparnos o eludir el fuego enemigo y precisar nuestros disparos.

7 Si nos acercamos con sigilo podremos lanzar discretamente una granada a los malos. Si no están alerta, sus tripas decorarán la habitación.

rellenaremos el depósito.

Si bien esta habilidad no nos hace en modo alguno invulnerables a los disparos de los enemigos, sí nos permite tomarnos un respiro en situaciones muy comprometidas. De todos modos, será fundamental tener una buena provisión de analgésicos a mano para recuperar parte de la salud perdida.

VALORACIÓN

La llegada de «Max Payne 2» a la redacción ha originado una pequeña revolución propiciada por la extraordinaria expectación que había despertado. Y es que no es para menos, si tenemos en cuenta que ya su primera parte fue uno de los mejores juegos de acción, sin discusión. Ahora, encima, todo es más bonito, crudo y espectacular.

«Max Payne 2» es dos veces mejor que la primera parte, doblemente más salvaje e interesante y, por supuesto, divertido. Gráficamente se aprecia un acusado cambio en la fisonomía del duro poli. Atrás ha quedado ese pétreo rostro inexpresivo, de niño casi imberbe, en beneficio de un nuevo modelado que le permite expresar emociones y le da una dimensión más madura. →

Personajes, situaciones y pasiones propias de los clásicos del cine negro.

El juego está recomendado para mayores de 18 años dada la violencia explícita que contiene, y ciertos desórdenes pasionales habidos entre Max y Mona.

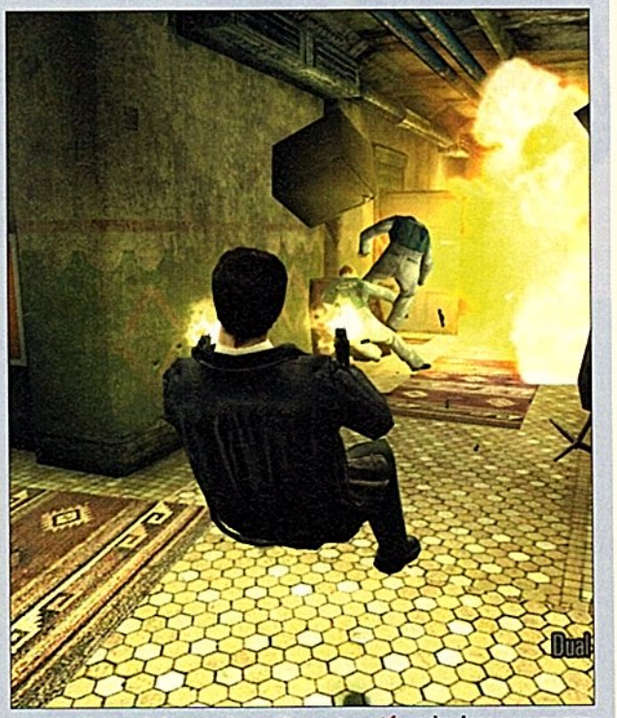
Durante el juego podremos controlar a la coprotagonista Mona Sax, prototipo de mujer fatal y más dura que la teniente Ripley delante de un Alien. Se maneja exactametne igual que Max Payne.

4 Hay armas arrojadizas como los cócteles molotov que al explotar envolverán a los enemigos en el fuego que provocan, abrasándolos vivos.

5 En el trascurso de nuestras pesquisas aparecerán ciertos personajes que nos echarán una mano. Su salud es escasa, pero sus balas certeras.

8 En algunos momentos la acción dará paso a la búsqueda de pistas. En la comisaría debemos localizar la celda donde retienen a Mona.

9 El cenizo de Max las pasará canutas para salir vivo de algunas situaciones. Un edificio trufado de explosivos no es un buen lugar para estar.



10 Las palabras adrenalina y tensión adquieren un nuevo significado cuando las balas comienzan a silbar. Las granadas son muy útiles para limpiar el camino. No dejan títere con cabeza.

En las malas calles neoyorkinas se respira violencia y corrupción. las mafias campan a sus anchas y Max es un lobo solitario, y bien armado, que se mete allí donde ningún otro policía osaría pisar.

→ A destacar también la excelente ambientación, con escenarios que le dan un aire tétrico y rezuman peligro en cada esquina, aunque no difieren demasiado de los vistos en la primera parte. Eso sí, los objetos están más detallados y ha aumentado el grado de interacción con el mobiliario y la posibilidad de destruir habitaciones y estructuras enteras.

La física ha sufrido importantes mejoras. Ahora veremos que tras estallar una granada, objetos y enemigos salen volando y aterrizan de manera realista, rebotando unos contra otros.

El número de armas se ha incrementado, abriendo la gama de posibilidades destructivas. Es un armamento menos limitado y más orientado a darle un uso inteligente, ya que ahora las cosas varían mucho si sabemos dar con el arma correcta para cada tipo de situación. No es lo mismo tener la prudencia de limpiar una sala con una granada, que entrar a saco y tener que emprenderla a tiros con un puñado de mostrencos. Además, ahora la munición no escasea tanto, lo que eleva la acción hasta convertirla en un festival.

El remozado Tiempo Bala, versión 2.0, también favorece el espectáculo. Se ha incrementado notablemente su duración y permite recargar en un santiamén con movimientos realmente inéditos y espectaculares.

Como fichaje estrella, Remedy ha incorporado el personaje de Mona Sax, mujer fatal a la que manejaremos en algunos pasajes del juego, aunque su control es casi idéntico al de Max.

«Max Payne 2» es un juego entretenido que se juega de manera apasionada y dotado de un sentido de la acción brutal. Si se le suma una buena ambientación y un gran guión, tenemos un "thriller" inigualable.

Los lugares cerrados se convierten en temibles ratoneras. Los enemigos se agazapan tras las puertas para meternos una bala.

CONTROLES BÁSICOS

Ratón:
- **Botón Izquierdo:** Disparo principal
- **Botón Derecho:** Tiempo Bala
- **Rueda del ratón:** Cambiar armamento

Teclado:
- W: Avanzar / Acelerar
- S: Retroceder / Frenar
- A: Desplazarse a la izquierda
- D: Desplazarse a la derecha
- F: Armamento secundario
- Espacio: Salto

Direcciones de Internet Pág. 112
Trucos y Guías pág. 72
¿Funciona en mi PC? Pág. 94

GANADOR CALIDAD Computer Juegos

VERSIÓN COMENTADA

RESULTADOS DEL TEST — PC (Win 98/ME/XP)

Max Payne 2

DISTRIBUIDOR: Virgin Play
TEL. INFORMACIÓN: 91 789 35 50 FAX: 91 789 35 50
PRODUCTOR: Rockstar Games
DESARROLLADOR: Remedy
OTRAS VERSIONES: PlayStation 2 y XBox

18+ EDAD RECOMENDADA: Mayores de 18 años
ADECUADO PARA: Todos los niveles de experiencia

COMENTARIO DEL JUEGO

Un soberbio espectáculo de salvaje acción amparado por un absorbente y negrísimo guión, esto es «Max Payne 2» y mucho más, excelentes gráficos, variedad de armas y situaciones, pasión y mucho dolor, aunque algo corto.

	Porcentaje		Nota
CALIDAD DEL JUEGO (OPINIÓN DEL REDACTOR)	**58%**		**8,43**
Gráficos	**13%**		**10,00**
Nivel de detalle de los personajes	3%	Muy cuidados	10,00
Nivel de detalle de los escenarios / entornos	3%	Muy cuidados	10,00
Animación / Movimientos de los personajes	2%	Perfectos	10,00
Efectos especiales	2%	Increíbles	10,00
Tecnología	3%	3D	10,00
Sonido	**7%**		**9,00**
Música	2%	Excelente	10,00
Efectos de sonido	3%	Muy buenos	9,00
Diálogos / Voces	2%	Bien caracterizados	8,00
Jugabilidad	**38%**		**7,79**
Periodo de aprendizaje básico para comprender el juego	6%	Mínimo	10,00
Vida del juego	6%	Media	5,00
Argumento	4%	Apasionante	10,00
Realismo	3%	Destacable	7,00
Intensidad	3%	Enorme	10,00
Variedad de situaciones	3%	Más que suficiente	6,00
Comportamiento de los adversarios (Inteligencia Artificial)	6%	Alta	8,00
Textos - Subtítulos	2%	Convincentes	7,00
Control adecuado por tipo de juego / Respuesta	5%	Teclado-Ratón / Sin problemas	7,00
SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE	**2%**		**3,00**
Teléfono de asistencia técnica	1%	91 789 35 50	6,00
Ayuda en internet	1%	No tiene (www.virginplay.es)	0,00
INSTALACIÓN	**5%**		**9,00**
Dificultad de la primera instalación (comprobado)	2%	Arranque automático	10,00
¿Indica espacio necesario en disco? (Espacio utilizado en Megabytes, medido)	0,5%	Sí (1,6 Gigabytes)	10,00
¿Indica espacio libre existente en disco? (comprobado)	0,5%	No	0,00
Desinstalación (Datos restantes no desinstalados, medido)	1%	0 Megabytes	10,00
Idioma de las instrucciones de instalación (comprobado)	1%	Castellano	10,00
MANUAL DE INSTRUCCIONES	**2%**	Adecuado (A,B,C,D,G,H)	**6,00**
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE SONIDO	**10,8%**	Funciona con las 24 tarjetas	**10,00**
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE VÍDEO	**10,8%**	Más información en Pág. 94	**4,48**
POSIBILIDAD DE CONFIGURACIÓN	**4%**		**10,00**
Menús de configuración en castellano	1%	Sí	10,00
Ajustes de resolución-profundidad de color	1%	Sí/Sí	10,00
Ajustes de música / efectos de sonido	1%	Sí	10,00
Ajustes de dificultad	1%	Sí	10,00
OTROS DATOS	**7,4%**		**8,78**
Variedad de elementos del juego (comprobado)	2%	8 tipos de armas, 2 personajes principales y 3 modos de juego	8,50
Opciones de guardar partida (comprobado)	2%	En cualquier momento	10,00
Dispositivos de control compatibles	1%	Teclado-Ratón	4,00
Idioma (comprobado)	2%	Castellano	10,00
Número máximo de jugadores (en el mismo ordenador/en red, datos del fabricante)	0%	1/0	
NOTA MEDIA	**100%**		**8,13**
Corrección positiva		El tiempo bala v2.0 es increíble	1,00
Corrección negativa			

RESULTADO DEL TEST	**Sobresaliente 9,13**
PRECIO/CALIDAD	**Suficiente**
Precio (recomendado por el distribuidor)	49,95 € *(8.311 Ptas.)*
Cálculo de la nota precio/calidad	49,95 / 9,13 = 5,47 = Suficiente

la línea ADSL es igual para todos.

sólo ya.com
te regala un router
sin cables.

SÓLO EN YA.COM

ROUTER 3COM WIRELESS 11g + ALTA + 1er. MES = GRATIS

SÓLO PARA LOS 10.000 PRIMEROS

La diferencia de tu línea ADSL está en lo avanzado que sea tu equipo de conexión. Por eso Ya.com pone a tu alcance lo último en tecnología inalámbrica: todo un Router 3Com Wireless 11g. Saca más rendimiento a tu línea ADSL conectando varios ordenadores a tu router o montando tu propia red inalámbrica en tu casa u oficina para conectar sin cables todos los equipos que quieras (ordenadores de mesa, portátiles, videoconsolas, impresoras, etc.). Llévate hoy gratis lo que otros te regalarán en el futuro.

Date de alta en www.ya.com

3com

Wi Fi

ya.com

T-Online · Ya.com es una empresa del grupo T-Online.

«Call of Duty» nos acerca la Segunda Guerra Mundial desde la perspectiva de ciertas batallas y hechos que marcaron decisivamente el rumbo del conflicto.

ASÍ SE JUEGA PASO A PASO: MANUAL DE AUTOAYUDA PARA EL SOLDADO ANÓNIMO

1 **Una eficaz manera de combatir** a los temibles Panzer es echar mano de este lanzagranadas situado estratégicamente.

2 **El rifle de francotirador** es el arma idónea para abatir enemigos a larga distancia.

5 **El trabajo en equipo** es fundamental para cumplir los objetivos encomendados.

CALL OF DUTY

ACCIÓN • Ya no hace falta imaginar lo que siente un soldado en batalla, con «Call of Duty» seremos protagonistas de los mejores combates de la Segundad Guerra Mundial.

La Segunda Guerra Mundial anda ya enfilando su recta final. Los aliados han pasado a la ofensiva reconquistando los países invadidos por el III Reich, pero aún queda infligirle a las tropas nazis las derrotas más dolorosas.

Estaremos en las calles de Stalingrado, formaremos parte de la brigada 101 aerotransportada en el Día D e, incluso, seremos testigos en primera persona de la toma de Berlín. ¡Casi nada!

CÓMO SE JUEGA

El sistema de juego de «Call of Duty» consiste básicamente en avanzar y avanzar, con la vista puesta en cumplir los objetivos que nos impongan los altos mandos del ejército. Tan simple como empuñar un fusil, pero tan difícil como sobrevivir a una guerra de esta magnitud como se encargará de hacernos saber el enrevesado y estudiado desarrollo propuesto por los chicos de Infinity Ward. Vivir un segundo más es estar permanentemente atento a cuanto nos rodea y saber leer cada situación, y no sólo por la amenaza constante del enemigo, si no también porque es capital evitar que nuestros compañeros caigan, ya que debemos actuar en equipo contra el ejército nazi si queremos tener alguna oportunidad.

Los objetivos de cada misión son de lo más variopintos, dependiendo del bando que comandemos, americano, británico o ruso, y van desde la toma de unas trincheras para anular los cañones que barren las playas que acogen el desembarco aliado el día D, a la liberación de un compañero retenido en un campo de concentración enemigo.

En cuanto al capital tema de las armas, nos encontraremos con un arsenal variado y bien diferenciado en cuanto a prestaciones y al bando en que estemos. A destacar la ametralladora Thompson, indicada para lugares cerrados por su rapidez para escupir proyectiles y la movilidad que procura, o el fusil M1 Garand, excelente en distancias largas en virtud de su gran calibre y tremendo alcance.

Aparte de movernos por los escenarios arma en mano, en ciertos momentos se nos ofrece la posibilidad de manejar vehículos o maquinaria bélica como cañones antiaéreos o un Sherman. Esto confiere al programa de una variedad de situaciones realmente elevada.

VALORACIÓN

Sin lugar a dudas, este «Call of Duty» es uno de los mejores títulos ambientados en la Segunda Guerra Mundial, muy en sintonía con las superproducciones cinematográficas de moda, como puede apreciarse con sólo ver los fabulosos escenarios y los detalles reservados a las tropas. Todo ha sido cuidado al máximo, pero, por encima de todo, sus →

Nuestro soldado manejará armamento pesado como baterías antiaéreas, tanques Sherman, e incluso cañones enemigos.

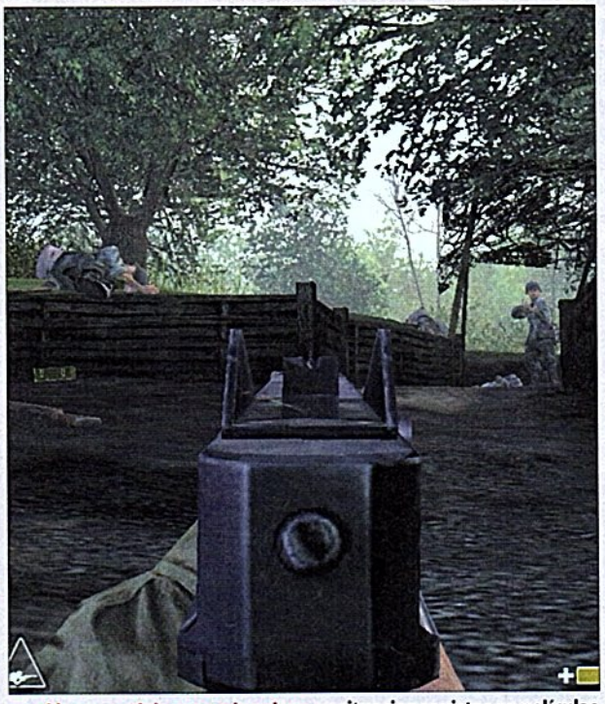
El trabajo de documentación llevado a cabo por los chicos de Infinity Ward ha sido exhaustivo, lo que imprime realismo al programa.

3 Sobre el tanque habrá que prestar atención a la posición de la torreta ❶ y su blindaje ❷.

4 Durante la toma de Berlín veremos a los tanques Aliados entrar en la plaza del Reichstag.

6 Cualquier explosión cercana provoca descoordinación de movimientos y visión borrosa.

7 En esta misión el enemigo tratará de darnos caza mientras escapamos en un vehículo civil.



8 Algunas misiones se inspiran en situaciones vistas en películas famosas o series bélicas como "Hermanos de Sangre".

La defensa de la Stalingrado es una de las fases más espectaculares del programa y todo cuanto nos rodea es destrucción y muerte. Stalingrado fue experimentar la guerra en su dimensión más terrible.

programadores han conseguido meternos en la piel de ese anónimo soldado que vive con la angustia de que hoy puede ser su último día. La sensación de estar inmersos en una guerra brutal e implacable con el error es total, las situaciones favorecen la adrenalina, la angustia, mientras los consistentes gráficos y el excelente trabajo de documentación terminan de redondear el impecable conjunto.

Se aprecia un deseo por dotar a la batalla de un exacerbado realismo. Y es que levantar la cabeza es ofrecer un blanco seguro al enemigo ya que siempre existe una latente sensación de peligro. Y, al igual que sucede en la guerra de verdad, actuar en equipo es vital, no sólo para cumplir exitosamente una misión, sino para preservar nuestra frágil existencia.

Muchas de las situaciones y la orientación de la acción se inspira directamente en películas como "Enemigo a las Puertas" o series de marcado renombre y calidad como "Hermanos de Sangre", del genio Steven Spielberg. Así, algunas de las batallas o escaramuzas de la defensa de Stalingrado son un calco preciso de las contempladas en la estupenda película dirigida por Jean-Jacques Annaud, aunque bien es cierto que la mayoría de las misiones son originales del equipo de Infinity Ward.

Si en algo flojea este completísimo programa es en el apartado de la duración. Entre diez y quince horas de juego podrían aparecer como suficientes, pero antes las bondades y alegrías que nos va dando se nos antoja algo escaso, más bien un suspiro. La diversión prácticamente se agota en el momento más álgido y nos deja irremediablemente con ganas de mucho más.

Conviene dejar constancia de que estamos ante un título atractivo tanto para amantes de la "acción a cuchillo" como de los que gusten salpicar cada objetivo con un dato histórico. «Call of Duty» es una auténtica gozada destinada a brindarnos diversión y enseñarnos las tripas de la peor de las guerras. ¡Ufff!

CONTROLES BÁSICOS

Ratón:
- **Botón Izquierdo:** Disparar
- **Botón Derecho:** Apuntar
- **Rueda del Ratón:** Cambiar de arma

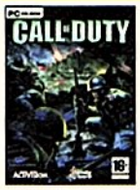
Teclado:
- **F**: Usar
- **Ctrl**: Tumbarse

Direcciones de Internet Pág. 112
Trucos y Guías pág. 76
¿Funciona en mi PC? Pág. 94

Los escenarios están magníficamente detallados y la sensación de confusión en los tiroteos en interiores muy lograda y angustiosa.

VERSIÓN COMENTADA
PC (Win 98/ME/XP)

RESULTADOS DEL TEST



Call of Duty

DISTRIBUIDOR: Proein
TEL. INFORMACIÓN: 91 406 29 40 FAX: 91 367 88 98
PRODUCTOR: Activision
DESARROLLADOR: Infinity Ward
OTRAS VERSIONES: No

EDAD RECOMENDADA: Mayores de 16 años
ADECUADO PARA: Todos los niveles de experiencia

COMENTARIO DEL JUEGO

La guerra virtual jamás se ha mostrado tan realista, y es que pasaremos por emociones y sensaciones extremas mientras tratamos de sobrevivir en lugares históricos como Berlín o Stalingrado. Increíble y brutal.

	Porcentaje		Nota
CALIDAD DEL JUEGO (OPINIÓN DEL REDACTOR)	**58%**		**8,38**
Gráficos	**13%**		**10,00**
Nivel de detalle de los personajes	3%	Muy cuidados	10,00
Nivel de detalle de los escenarios / entornos	3%	Muy cuidados	10,00
Animación / Movimientos de los personajes	2%	Perfectos	10,00
Efectos especiales	2%	Increíbles	10,00
Tecnología	3%	3D	10,00
Sonido	**7%**		**7,43**
Música	2%	Excelente	10,00
Efectos de sonido	3%	Excelentes	10,00
Diálogos / Voces	2%	Sin traducir	1,00
Jugabilidad	**38%**		**8,00**
Periodo de aprendizaje básico para comprender el juego	6%	Medio (tiene tutorial)	5,00
Vida del juego	6%	Corta	4,00
Argumento	4%	Apasionante	10,00
Realismo	3%	Excepcional	10,00
Intensidad	3%	Enorme	10,00
Variedad de situaciones	3%	Muy elevada	9,00
Comportamiento de los adversarios (Inteligencia Artificial)	6%	Alta donde es necesaria	10,00
Textos - Subtítulos	2%	Textos profesionales	9,00
Control adecuado por tipo de juego / Respuesta	5%	Teclado-Ratón / Óptima	9,00
SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE	**2%**		**3,00**
Teléfono de asistencia técnica	1%	91 384 69 70	6,00
Ayuda en internet	1%	No tiene (www.proein.es)	0,00
INSTALACIÓN	**5%**		**7,43**
Dificultad de la primera instalación (comprobado)	2%	Arranque automático	10,00
¿Indica espacio necesario en disco? (Espacio utilizado en Megabytes, medido)	0,5%	No (1.530,2 Megabytes)	0,00
¿Indica espacio libre existente en disco? (comprobado)	0,5%	No	0,00
Desinstalación (Datos restantes no desinstalados, medido)	1%	2 Megabytes	7,17
Idioma de las instrucciones de instalación (comprobado)	1%	Castellano	10,00
MANUAL DE INSTRUCCIONES	**2%**	Adecuado (A,C,D,F,G,I,J)	**7,00**
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE SONIDO	**10,8%**	Funciona con las 24 tarjetas	**10,00**
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE VÍDEO	**10,8%**	Más información en Pág. 94	**3,67**
POSIBILIDAD DE CONFIGURACIÓN	**4%**		**10,00**
Menús de configuración en castellano	1%	Sí	10,00
Ajustes de resolución-profundidad de color	1%	Sí/Sí	10,00
Ajustes de música / efectos de sonido	1%	Sí	10,00
Ajustes de dificultad	1%	Sí	10,00
OTROS DATOS	**7,4%**		**8,92**
Variedad de elementos del juego (comprobado)	2%	24 misiones y 3 ejércitos aliados	9,00
Opciones de guardar partida (comprobado)	2%	(rusos, americanos e ingleses)	10,00
Dispositivos de control compatibles	1%	En cualquier momento	4,00
Idioma (comprobado)	2%	Teclado-Ratón	10,00
Número máximo de jugadores (en el mismo ordenador/en red, datos del fabricante)	0%	Castellano 1/32 (Red Local/Internet)	
NOTA MEDIA	**100%**		**7,97**
Corrección positiva		La inmersión en el juego es total	1,00
Corrección negativa			

RESULTADO DEL TEST	**Notable**	**8,97**
PRECIO/CALIDAD	**Suficiente**	
Precio (recomendado por el distribuidor)	47,95 € *(7.978 Ptas.)*	
Cálculo de la nota precio/calidad	47,95 / 8,97 = 5,34 = Suficiente	

¡La estrella eres tú!

El público lo ha decidido: ¡has ganado el concurso de música de la tele!

Da clases con profesionales del mundo del espectáculo, contrata bailarines y ensaya...
Personaliza tu aspecto físico, elige la ropa, construye y amuebla tu hogar de estrella,
reúnete con más de 20 profesionales para que te asesoren,
prepara los conciertos: crea pasos de baile, elige música y efectos de luz.
Canta hasta **14 éxitos musicales** internacionales.

Academia de Estrellas

P.V.P. REC. SOLO 34,90 €

3+ www.pegi.info

NOBILIS

MONTE CRISTO
www.montecristogames.com

© 2003 Monte Cristo Multimedia. All rights reserved. Monte Cristo and its logo are registered trademarks of Monte Cristo Multimedia. All other trademarks and logos are property of their respective owners. Developed by Monte Cristo.

Se ha descubierto una conspiración que, por el momento, se ha llevado por delante al 43 presidente de los EE.UU. ¡¡Y dicen que nosotros somos los culpables!!

1 **Tras aparecer en una playa** sufriremos el ataque de unos terroristas a los que tenemos que hacer frente a pesar de nuestro aturdimiento. Al acabar con ellos podremos robarles el arma.

2 **En la caja de seguridad del banco** tendremos un recuerdo parcial de lo que allí ocurrió. ¿Tuvimos realmente algo que ver con la conspiración?

3 **Para escapar ilesos necesitaremos** mucha mano para evitar que a nuestros rehénes le disparen a quemarropa. Si le soltamos, nos matarán.

6 **Tras ser detenidos** veremos cómo una compañera nos rescata, o al menos nos ayuda. En la fuga es esencial seguirla allá donde vaya.

7 **El general Carrington** está recluido en una base militar realmente bien custodiada. Llegar hasta él es fundamental para saber la verdad.

XIII

ACCIÓN • Un alto dignatario ha muerto. Asesinado. Todos los indicios me apuntan como el culpable. La amnesia no me deja recordar. Tengo un XIII tatuado en el hombro...

William Sheridan es el presidente número 43 de los EE.UU. Ha sido asesinado y todos los indicios apuntan a XIII, un hombre que padece amnesia, que trabaja para el ejército americano y cuya verdadera identidad se esconde tras el nombre de Steve Rowland. Ahora, es perseguido por todas las fuerzas de seguridad estatales que le han puesto el sambenito de "peligro público número uno".

XIII sabe que no fue el asesino y en su afán por demostrarlo, tendrá, también, que revelar el papel que desempeñan los demás números "X" de la conspiración. Son muchos y muy peligrosos, y están dispuestos a eliminarnos para evitar que descubramos la verdad. ¿Vas a ayudar a XIII en su cruzada?

CÓMO SE JUEGA

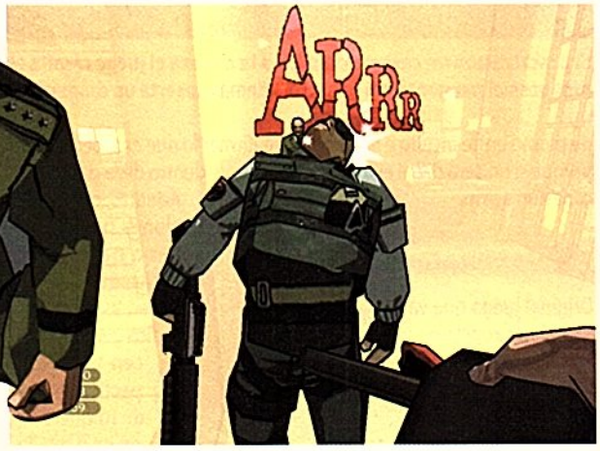
Si nos olvidamos del apartado gráfico, nos encontramos ante un título típico de acción 3D donde manejamos los destinos de XIII desde una perspectiva en primera persona mientras nos movemos por escenarios relativamente laberínticos.

Dicho así, no parece que haya mucho más detrás de su fachada y... mucho nos tememos que es así. Se trata de un juego típico donde tenemos que completar fases a base de pequeños encargos. Estas tareas son una especie de premisas que debemos respetar para que los objetivos finales puedan ser alcanzados.

Así, por ejemplo, en la fase del banco de Nueva York tendremos que llegar al final, pero sin eliminar a ningún inocente por el camino. Es decir, que la mejor forma de infiltrarnos será coger las sillas del mobiliario y estampárselas a los guardias jurados en la cabeza si no queremos que la partida finalice repentinamente. Obviamente, a los malos malísimos, amigos de la conspiración que no dudarán en tirarnos de todo para detenernos, no pasa nada si les regalamos algo →

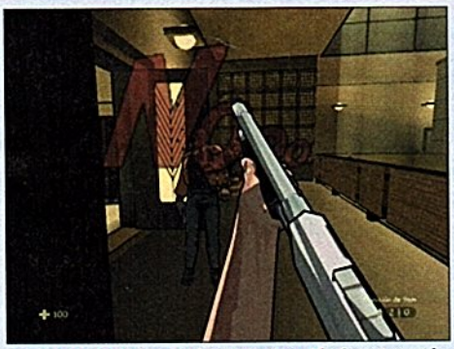
Los investigadores han hallado en el almacén desde el que se efectuaron los disparos indicios concluyentes. ¿Somos culpables?

El general Carrington será nuestro mejor aliado en el juego.

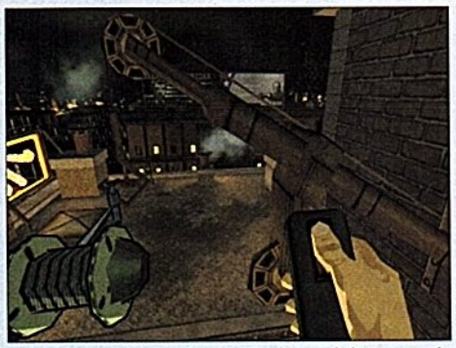


Es posible utilizar sillas del mobiliario para combatir a los guardias enemigos. Así no morirá nadie y todo será más ecológico.

ASÍ SE JUEGA PASO A PASO: PROBANDO NUESTRA INOCENCIA



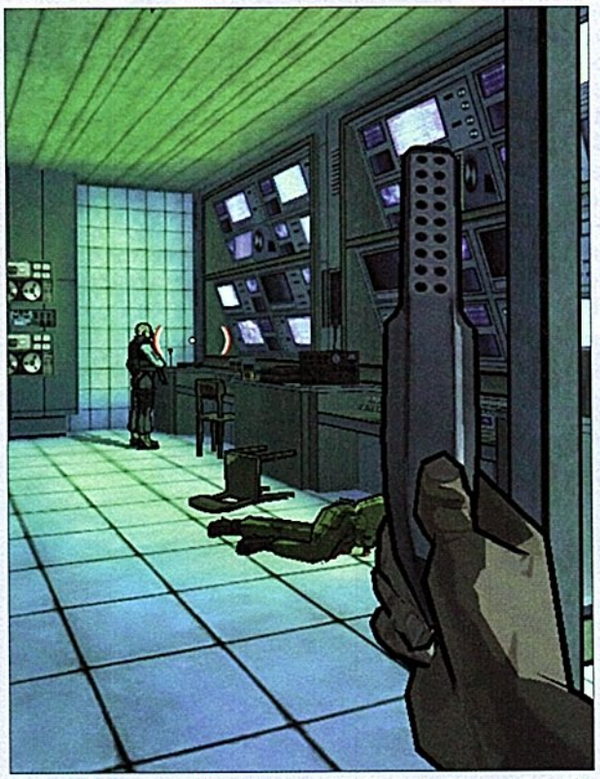
4 **Los miembros de la organización** han tomado también el banco y nos buscan para callarnos. Debemos andar rápidos en el cuerpo a cuerpo.



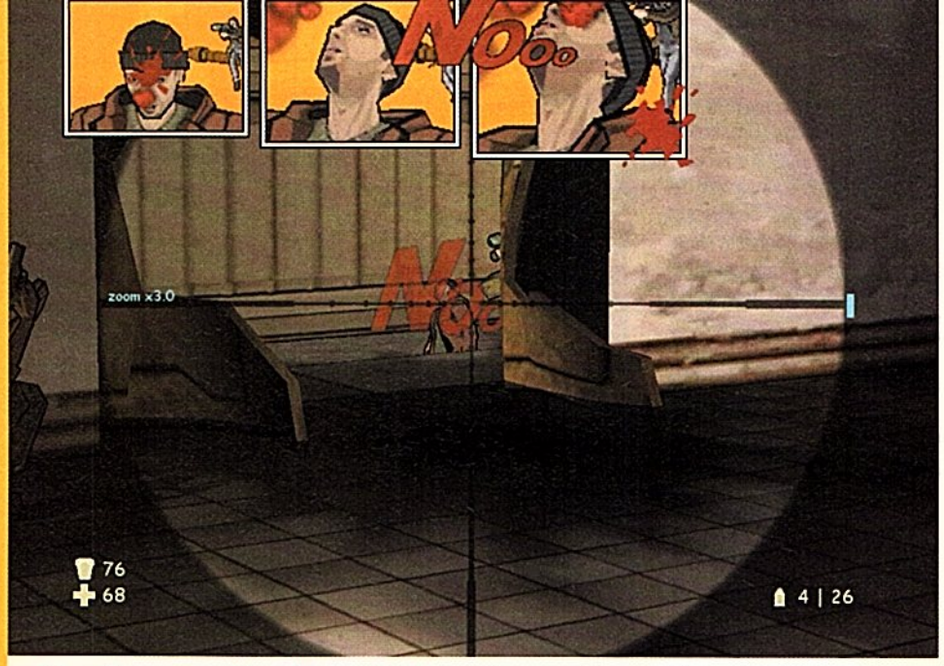
5 **Manejaremos artilugios** especiales para alcanzar zonas elevadas o descender por fachadas peligrosas. La rapidez es fundamental.

8 **Muchas veces es recomendable** no dejar muertos utilizando sillas o ceniceros. Evitamos matar a nadie y que den la alarma en la base.

9 **El general está** recluido tras muchas medidas de seguridad. La más espectacular es este pozo con láser que, al menor contacto, nos eliminará.



10 **Un buen cuchillo** nos permitirá eliminar a los enemigos sin hacer ruido. Sin embargo, si no somos certeros y fallamos, el enemigo reaccionará rápidamente. Y podemos palmar...



Si practicamos un certero disparo a la cabeza el juego resalta esa acción con tres viñetas que reproducen el momento del impacto. Además, inserta un dramático "Nooo"...

de plomo entre insulto e insulto porque si no, será difícil evitar su continuo acoso.

VALORACIÓN

Original juego que vasa toda su atractivo en el aspecto gráfico, muy fiel al mundo del cómic ya que otorga a las onomatopeyas un papel relevante. Y es que a pesar de que podemos oír nítidamente cada disparo, pisada de un personaje, golpes brutales contra el suelo o explosiones, siempre aparecerá un "Crack", "Boum" o "Tac, tac" para reafirmar lo que está ocurriendo dentro de la pantalla.

Además, ciertas acciones son resaltadas a través de viñetas que, con el mismo aspecto gráfico general, ofrecen una perspectiva distinta de lo que ocurre en pantalla. Así, por ejemplo, al acertar en la cabeza a un enemigo, podremos ver tres viñetas consecutivas con la secuencia del impacto, con planos del enemigo cada vez más cercanos y acompañando todo el conjunto con un efecto de sonido.

Los escenarios son realmente bonitos y su diseño destaca por la enorme extensión que abarcan, aunque a la hora de jugar, se echan en falta mayores posibilidades de movimiento ya que casi siempre el objetivo está "tó palante", siguiendo la hilera de enemigos que nos indican, sin querer, por dónde seguir la misión.

El argumento ayuda bastante a sumergirnos en la aventura ya que la incógnita de saber qué está pasando nos impulsa muchas veces a pasar de fase para ir atando cabos. «XIII», en ese sentido, saltea con originalidad fases que bien podrían pasar por secuencias de vídeo, pero que nos permiten manejar al personaje en el interior de su amnesia, sueño, recuerdo o lo que sea.

Un título original cuyo primer impulso al verlo es probarlo como sea aunque, tras unos primeros instantes de grata sorpresa, se convierte en un juego más de acción 3D. Por fortuna, su argumento hace de estimulante y columna vertebral en nuestra cruzada por conocer qué está pasando en las altas esferas.

CONTROLES BÁSICOS

Teclado:

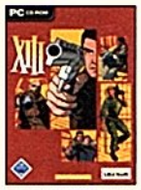
- [↑]: Avanzar
- [↓]: Retroceder
- [←]: Paso a la izquierda
- [→]: Paso a la derecha
- [R]: Recargar
- [F]: Acción
- [Q]: Arma anterior
- [E]: Arma siguiente

Los cuerpos de los enemigos abatidos son una buena fuente de recursos ya que podemos registrarlos para conseguir munición, tarjetas de seguridad, armas y otros objetos.

Direcciones de Internet Pág. 112
¿Funciona en mi Pc? Pág. 94

VERSIÓN COMENTADA
PC (Win 98/ME/XP)

RESULTADOS DEL TEST



XIII

DISTRIBUIDOR: Ubi Soft
TEL. INFORMACIÓN: 91 640 46 00 FAX: 91 640 46 10
PRODUCTOR: Ubi Soft
DESARROLLADOR: Dargaud
OTRAS VERSIONES: PS2, Xbox y GameCube

EDAD RECOMENDADA:	Mayores de 16 años
ADECUADO PARA:	Todos los niveles de experiencia

COMENTARIO DEL JUEGO

Juego de acción 3D extremadamente original por su planteamiento gráfico y que cuenta con recursos suficientes para entretenernos. Su argumento, apasionante, nos tendrá en vilo hasta el final. ¡El primer cómic animado!

	Porcentaje		Nota
CALIDAD DEL JUEGO (OPINIÓN DEL REDACTOR)	**58%**		**8,41**
Gráficos	**13%**		**9,08**
Nivel de detalle de los personajes	3%	Muy cuidados	10,00
Nivel de detalle de los escenarios / entornos	3%	Bastante cuidados	8,00
Animación / Movimientos de los personajes	2%	Casi perfectos	8,00
Efectos especiales	2%	Espectaculares	9,00
Tecnología	3%	3D	10,00
Sonido	**7%**		**8,29**
Música	2%	Buena	8,00
Efectos de sonido	3%	Buenos	8,00
Diálogos / Voces	2%	Doblaje profesional	9,00
Jugabilidad	**38%**		**8,21**
Periodo de aprendizaje básico para comprender el juego	6%	Muy corto	9,00
Vida del juego	6%	Por encima de la media	6,00
Argumento	4%	Apasionante	10,00
Realismo	3%	Excepcional	10,00
Intensidad	3%	Alta	7,00
Variedad de situaciones	3%	Más que suficiente	6,00
Comportamiento de los adversarios (Inteligencia Artificial)	6%	Alta	8,00
Textos - Subtítulos	2%	Perfectos	10,00
Control adecuado por tipo de juego / Respuesta	5%	Teclado-Ratón / Óptima	9,00
SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE	**2%**		**3,00**
Teléfono de asistencia técnica	1%	902 11 78 03	6,00
Ayuda en internet	1%	No tiene (www.ubisoft.es)	0,00
INSTALACIÓN	**5%**		**9,03**
Dificultad de la primera instalación (comprobado)	2%	Arranque automático	10,00
¿Indica espacio necesario en disco? (Espacio utilizado en Megabytes, medido)	0,5%	Sí (2,49 Gigabytes)	10,00
¿Indica espacio libre existente en disco? (comprobado)	0,5%	Sí	10,00
Desinstalación (Datos restantes no desinstalados, medido)	1%	2 Megabytes	7,17
Idioma de las instrucciones de instalación (comprobado)	1%	Castellano opcional	8,00
MANUAL DE INSTRUCCIONES	**2%**	Adecuado (A,C,D,G,H,I,J)	**7,00**
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE SONIDO	**10,8%**	Funciona con las 24 tarjetas	**10,00**
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE VÍDEO	**10,8%**	Más información en Pág. 94	**6,27**
POSIBILIDAD DE CONFIGURACIÓN	**4%**		**10,00**
Menús de configuración en castellano	1%	Sí	10,00
Ajustes de resolución-profundidad de color	1%	Sí/Sí	10,00
Ajustes de música / efectos de sonido	1%	Sí	10,00
Ajustes de dificultad	1%	Sí	10,00
OTROS DATOS	**7,4%**		**8,78**
Variedad de elementos del juego (comprobado)	2%	37 misiones agrupadas en 8 capítulos	8,50
Opciones de guardar partida (comprobado)	2%	En cualquier momento	10,00
Dispositivos de control compatibles	1%	Teclado-Ratón	4,00
Idioma (comprobado)	2%	Castellano	10,00
Número máximo de jugadores (en el mismo ordenador/en red, datos del fabricante)	0%	1/32 (Red Local/Internet)	
NOTA MEDIA	**100%**		**8,34**
Corrección positiva			
Corrección negativa			

RESULTADO DEL TEST	**Notable**	**8,34**
PRECIO/CALIDAD	**Suficiente**	
Precio (recomendado por el distribuidor)	49,95 € *(8.311 Ptas.)*	
Cálculo de la nota precio/calidad	49,95 / 8,34 = 5,99 = Suficiente	

MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER

ACCIÓN • Contratar a este hombre rudo no sale barato, aunque una vez que cumple su promesa podremos estar seguros de que no hay nadie mejor para cumplir un encargo.

La raza humana a la voz de "ancho es el Universo" ha expandido sus límites y su mentalidad conquistando dos sistemas solares y aprendiendo a convivir pacíficamente con las razas que lo habitan. La falta de suelo lleva a explorar otras zonas del espacio, y así Tannan Corporation descubre el sistema Vagner que cuenta con una cadena de planetas inmejorables para la colonización. Así de fácil.

Las grandes compañías pugnan por conseguir territorios y, sobre todo, derechos sobre la extracción del mineral, lo que provoca continuos conflictos y la aparición de contrabandistas y piratas espaciales en busca de migajas. Para poner un poco de paz se crearon los Rangers, cuerpo policial al que pertenece Mace Griffin, nuestro protagonista.

Por culpa de sucios intereses, a Griffin le tienden una encerrona, acusándole de asesinar a todos los Rangers de su división. Tras doce años de cárcel, regresa a la libertad convertido en un Cazarrecompensas dispuesto a saciar su sed de venganza. ¿Vas a ayudarle a buscar a los culpables?

CÓMO SE JUEGA

«Mace Griffin Bounty Hunter» se aferra a los cánones básicos de los juegos de acción pura, o sea, avanzar sin descanso a la vez que freímos enemigos. Rapidez y puntería en el disparo serán las claves del éxito, por lo que debemos conocer a fondo las prestaciones del arsenal puesto a nuestra disposición y tener un ojo en la barra de salud, desdoblada en dos indicadores. El primero hace referencia a la armadura, la cual se regenerará si descansamos unos segundos, mientras el otro es un contador de vida. Obviamente, si dejamos que caiga hasta cero podremos despedirnos de la partida.

En pantalla aparecerá un tercer indicador, en forma de barra, que sirve para mostrarnos la zona a la que debemos dirigirnos. Ésta cambiará según nos movemos, quedando nuestro destino siempre en su parte central.

El arsenal se compone de diez armas, entre granadas, pistolas, cañones de gran potencia y porras eléctricas, digamos de a pie, y otras siete incorporadas a las naves en forma de cañones.

Y es que para cumplir nuestros objetivos también tendremos que surcar el espacio pegando tiros a bordo de cualquiera →

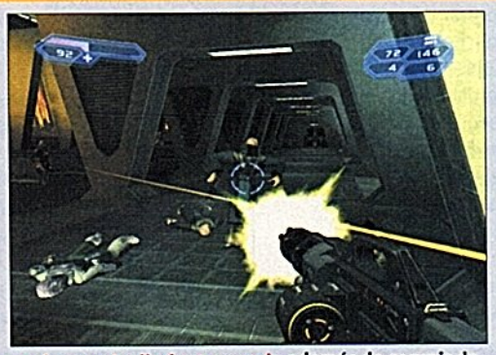
Mace Griffin, protagonista absoluto del juego, se ve envuelto en una conspiración que le llevará hasta la cárcel. ¡Venganza!

Ciertas sustancias tienen efectos perniciosos sobre nuestro héroe, desorientándole y dejándole mareado por unos instantes.

ASÍ SE JUEGA PASO A PASO: EL DURO TRABAJO DE UN CAZARRECOMPENSAS

2 Durantes los combates espaciales contamos con el mismo indicador de salud 1, además de una barra que muestra la energía de nuestros cañones 2.

3 No sólo pelearemos contra alienígenas, sino que también nos veremos las caras con androides, mucho más duros de roer que cualquier ser vivo.



4 La ametralladora pesada además de escupir decenas de proyectiles por segundo, puede lanzar granadas sobre nuestros enemigos.

5 Dos indicadores dejan constancia de la munición que nos queda, la que tenemos cargada 3 y la de reserva para introducir en los cargadores 4.

6 En la carlinga de la nave tenemos un pequeño radar 5 que nos informa sobre la posición de los enemigos, además de un indicador de velocidad 6.

7 Si damos con el paradero de los controles podremos manejar las ametralladoras que hay en el techo. Son idóneas para liquidar enemigos sin exponernos.

Hacernos con los controles de la nave nos permitirá mandar a criar malvas a todo aquel que pretenda interceptarnos y atracar nuestro vehículo a chorro en cualquier parte.

→ de las siete naves existentes, entre las que se incluyen un pequeño y rápido caza Wraith o gigantescos cruceros de línea.

El control de las naves es muy básico. Con el ratón manejamos la dirección, la velocidad con las teclas W y S y pulsando A y D efectuamos una especie de tirabuzones espaciales.

Recoger munición y objetos del suelo se convertirá en una actividad fundamental. Diseminados por cualquier rincón podemos encontrar desde los solicitados botiquines hasta el verdadero alimento que le da la vida a nuestro curtido héroe, la deseada munición siempre tan escasa.

VALORACIÓN

A este programa lo que le sobra en cantidad y espectacularidad de acción le falta en lo que a la aportación de novedades al género se refiere. Su público natural está entre aquellos que entiendan la diversión como pillar un arma y hartarse a pegar tiros a diestro y siniestro, ya sea a pie o motorizados con increíbles cazas estelares.

El marco para la gran cacería es ciertamente atractivo, combinando unos gigantescos escenarios con modelos bien detallados, y el guión está bien estructurado, facilitando la rápida inmersión en la historia.

Resulta curioso comprobar que si bien manejar a Mace Griffin es divertido, pilotar cualquier de las naves redobla el entretenimiento gracias a unos combates espaciales pletóricos de acción y movimientos. Es normal involucrarnos en batallas masivas contra veinte naves sin recibir apoyo alguno y, gracias al perfectamente ajustado nivel de inteligencia, salir victorioso sin que suene a camelo.

Y es que la inteligencia artificial de las demás naves funciona por proximidad, es decir, las que estén cerca de nosotros serán huesos duros de roer, mientras que las más alejadas permanecen un tanto a la expectativa, aunque de vez en cuando se nos lanzarán cuatro o cinco a la vez.

Lo que ofrece «Mace Griffin Bounty Hunter» es bien sencillo: disparar sin contemplaciones la extensa variedad de armas disponibles mientras exploramos sus grandiosos mapas.

CONTROLES BÁSICOS

Ratón:
- **Botón Izquierdo: Disparo primario**
- **Botón Derecho: Disparo secundario**

Teclado:
- R: **Recarga**
- E: **Botón de acción**
- Espacio: **Modo mapa**

Los elaborados escenarios han sido realizados con todo lujo de detalles y presentan gran variedad de localizaciones.

Direcciones de Internet pág. 112
¿Funciona en mi PC? pág. 94

VERSIÓN COMENTADA
RESULTADOS DEL TEST PC (Win 98/ME/XP)

Mace Griffin Bounty Hunter

DISTRIBUIDOR: VUG
TEL. INFORMACIÓN: 91 735 55 02 FAX: 91 735 27 30
PRODUCTOR: WARTHOG
DESARROLLADOR: BLACK LABEL
OTRAS VERSIONES: Xbox y PS2

EDAD RECOMENDADA:	Mayores de 16 años
ADECUADO PARA:	Todos los niveles de experiencia

COMENTARIO DEL JUEGO

Juego de acción que, pese a no ser especialmente original, sí que posee una capacidad a prueba de bombas para divertir. Tierra y espacio son los marcos donde se suceden los combates con gran variedad de armas y naves.

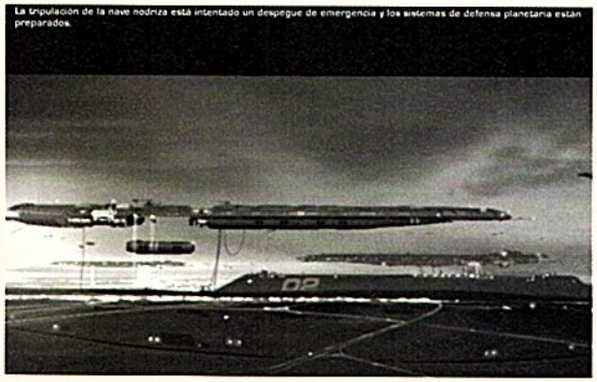
	Porcentaje		Nota
CALIDAD DEL JUEGO (OPINIÓN DEL REDACTOR)	**58%**		**8,68**
Gráficos	**13%**		**9,85**
Nivel de detalle de los personajes	3%	Muy cuidados	10,00
Nivel de detalle de los escenarios / entornos	3%	Muy cuidados	10,00
Animación / Movimientos de los personajes	2%	Perfectos	10,00
Efectos especiales	2%	Espectaculares	9,00
Tecnología	3%	3D	10,00
Sonido	**7%**		**8,43**
Música	2%	Buena	8,00
Efectos de sonido	3%	Muy buenos	9,00
Diálogos / Voces	2%	Bien caracterizados	8,00
Jugabilidad	**38%**		**8,32**
Periodo de aprendizaje básico para comprender el juego	6%	Muy corto	9,00
Vida del juego	6%	Muy Larga	8,00
Argumento	4%	Interesante	9,00
Realismo	3%	De impresión	9,00
Intensidad	3%	Trepidante	9,00
Variedad de situaciones	3%	Abundante	7,00
Comportamiento de los adversarios (Inteligencia Artificial)	6%	Aguda	7,00
Textos - Subtítulos	2%	Bien adaptados	8,00
Control adecuado por tipo de juego / Respuesta	5%	Teclado-Ratón / Óptima	9,00
SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE	**2%**		**3,00**
Teléfono de asistencia técnica	1%	91735 34 37	6,00
Ayuda en internet	1%	No tiene (www.vup-interactive.es)	0,00
INSTALACIÓN	**5%**		**8,60**
Dificultad de la primera instalación (comprobado)	2%	Arranque automático	10,00
¿Indica espacio necesario en disco? (Espacio utilizado en Megabytes, medido)	0,5%	Sí (4.123,5 Megabytes)	10,00
¿Indica espacio libre existente en disco? (comprobado)	0,5%	No	0,00
Desinstalación (Datos restantes no desinstalados, medido)	1%	1 Megabyte	8,00
Idioma de las instrucciones de instalación (comprobado)	1%	Castellano	10,00
MANUAL DE INSTRUCCIONES	**2%**	Adecuado (C,D,F,G,H,I,J)	**7,00**
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE SONIDO	**10,8%**	Funciona con las 24 tarjetas	**10,00**
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE VÍDEO	**10,8%**	Más información en Pág. 94	**3,38**
POSIBILIDAD DE CONFIGURACIÓN	**4%**		**10,00**
Menús de configuración en castellano	1%	Sí	10,00
Ajustes de resolución-profundidad de color	1%	Sí/Sí	10,00
Ajustes de música / efectos de sonido	1%	Sí	10,00
Ajustes de dificultad	1%	Sí	10,00
OTROS DATOS	**7,4%**		**7,84**
Variedad de elementos del juego (comprobado)	2%	17 armas distintas y 7 tipos de cazas estelares	8,00
Opciones de guardar partida (comprobado)	2%	En momentos concretos	7,00
Dispositivos de control compatibles	1%	Teclado-Ratón	4,00
Idioma (comprobado)	2%	Castellano	10,00
Número máximo de jugadores (en el mismo ordenador/en red, datos del fabricante)	0%	1/0	
NOTA MEDIA	**100%**		**8,09**
Corrección positiva			
Corrección negativa			

RESULTADO DEL TEST	**Notable**	**8,09**
PRECIO/CALIDAD	**Suficiente**	
Precio (recomendado por el distribuidor)	49,95 € *(8.311 Ptas.)*	
Cálculo de la nota precio/calidad	49,95 / 8,09 = 6,17 = Suficiente	

STAR WARS GALAXIES
EXPERIMENTA LA MAYOR SAGA JAMÁS CONTADA: LA TUYA.
MANUAL EN CASTELLANO
SOFTWARE EN INGLÉS
12+
www.pegi.info
LucasArts y el logo de LucasArts son marcas registradas de Lucasfilm Ltd. Star Wars Galaxies es una marca registrada de Lucasfilm Entertainment Company Ltd. SOE y el logo de SOE son marcas registradas de Sony Online Entertainment Inc. © 2003 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. o Lucasfilm Ltd. & TM tal y como se indica. Todos los derechos reservados.
Website oficial de Star Wars
www.starwars.com
PC CD
SOE
SONY ONLINE ENTERTAINMENT
AN
EMPIRE DIVIDED™
Bienvenido a Star Wars Galaxies: un juego online multijugador masivo que transcurre en una galaxia muy muy lejana. La Estrella de la Muerte ha sido destruida y la galaxia está rasgada por la guerra civil. Escoge tu lealtad, Rebelde, Imperial o neutral, y sumérgete en el universo Star Wars como nunca antes lo habías hecho.
WWW.STARWARSGALAXIES.COM
LUCAS Arts

HOMEWORLD 2

El interfaz es más práctico que en anteriores versiones. Con sólo pulsar el atajo del teclado se accede a cualquier opción.



Una serie de vistosas introducciones nos ponen en antecedentes sobre los hechos que se suceden entre fase y fase.

ESTRATEGIA • Una civilización en peligro, un planeta en el punto de mira. ¿El reto?, levantar las defensas que frenen la primera oleada y comandar cientos de naves hasta la victoria.

Condenados a perecer en el planeta Kharak, los Hiigaran escaparon a su cruel destino al encontrar la forma de viajar por el espacio. Un monolito conocido como la Piedra Guía les permitió llegar a Hiigaran, su ancestral hogar, desde donde se rearmarían para enfrentarse a los enemigos que les desterraron eones atrás.

Disponen de poco tiempo para desarrollar una poderosa fuerza defensiva capaz de repeler a los Vaygr y proteger la nave nodriza que alimenta la vida de su gran líder, Karan S' Jet.

CÓMO SE JUEGA

«Homeworld 2» es, a priori, uno de los títulos de estrategia más complicados de jugar debido a que se desarrolla en un marco totalmente tridimensional. Afortunadamente, Relic ha dispuesto un tutorial dividido en tres capítulos para que nos hagamos a este atípico tipo de control y aprendamos a utilizar la cámara, mover las unidades y conocer los complicados métodos de construcción de naves.

El fabuloso guión abunda en la línea de la primera parte y logra imprimirle al juego un ritmo frenético tomando como eje el corazón de nuestro imperio, una nave nodriza que hace las veces de súper estación orbital donde se desarrolla tecnología punta espacial de ataque y defensa.

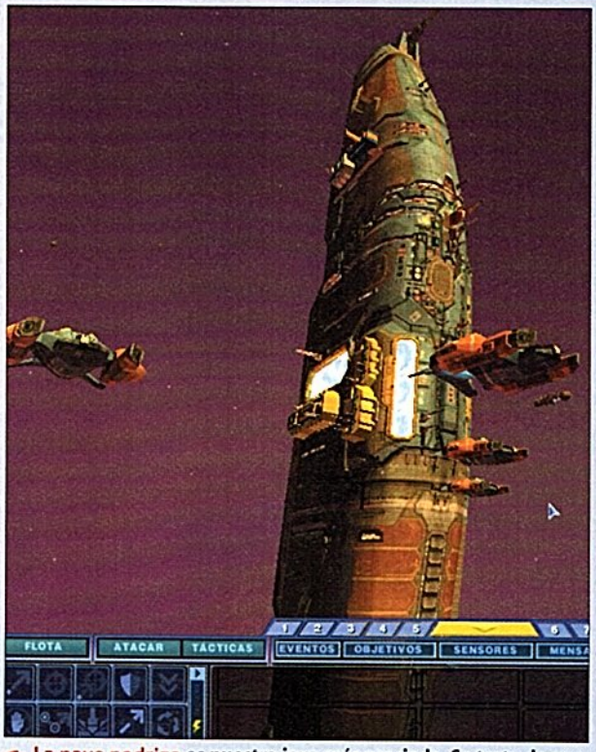
Por supuesto, esta maquinaria vale una "pasta" que se paga a base de cosechar minerales. Éstos se recolectan en los asteroides que vagan sin rumbo por el universo por medio de una maquinaria especial conocida por el nombre de cosechadoras, que también se encargan de transportarlos a la nave nodriza.

Desgraciadamente, estos aparatejos no disponen de buenos mecanismos de defensa, por lo que necesitaremos una potente escolta para protegerlas. Existen numerosos tipos de naves para esta tarea, desde veloces exploradores hasta inmensas naves capitales dotadas de impresionante potencia de fuego. Como es obvio, las naves estarán a la altura de nuestra tecnología, escasamente desarrollada al principio, pero conforme vayamos investigando seremos capaces de crear obras de ingeniería de gran capacidad bélica.

Cada fase representa un trozo de universo en el que se plantean las batallas. Desde el punto de vista táctico saber moverse como pez en el agua en las tres dimensiones y conocer la velocidad y potencia de fuego de cada nave es capital para vencer, ya que, por ejemplo, algunas corbetas enemigas son más débiles en su parte inferior.

El éxito pasa por la conjugación de diversos factores. Dos de los más importantes atienden a la capacidad que demostre- →

ASÍ SE JUEGA PASO A PASO: BUSCANDO LA PAZ ESPACIAL



1 La nave nodriza es nuestra joya más preciada. Se trata de una impresionante estación espacial desde la que se controlan la creación de naves y estructuras y se investigan nuevas técnicas.

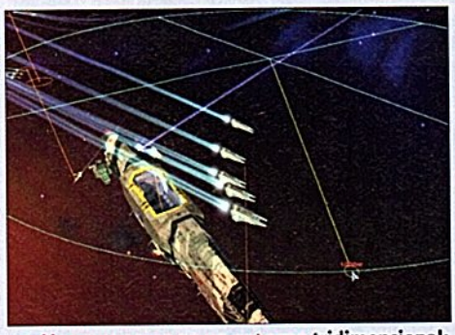
2 El tutorial recorre los pasos básicos para entender el original esquema de juego y está estructurado en tres capítulos distintos.

3 Las escaramuzas entre naves de pequeño tamaño son habituales. Los interceptores son una buena apuesta para derribar naves gigantescas.

6 Las cosechadoras procesan los minerales que encontraremos en meteoritos para crear nuevas naves y estructuras de guerra.

7 Según progresemos nuestro conocimiento irá aumentando, y con ello la capacidad tecnológica para desarrollar mayor potencia de fuego.

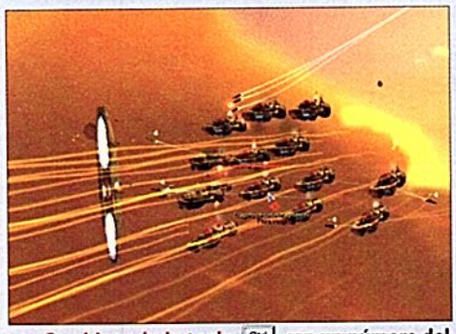
Karan S'Jet es el "alma mater" de la nave nodriza. Su cuerpo, conectado a la máquina, llevará a su pueblo hasta la victoria.



4 **Nos movemos en un entorno** tridimensional; con la tecla M marcamos la dirección, mientras con Shift determinamos la altura.

5 **Se nos da la libertad** de controlar el ángulo y la distancia de cámara, lo que se traduce en espectaculares perspectivas, aunque poco útiles.

10 **La partida finalizará** cuando nuestra nave nodriza o la del enemigo queden destruidas. Por fortuna, la nave nodriza es reparable si se investiga un módulo para las cosechadoras.



8 **Combinando la tecla** Ctrl con un número del 0 al 9 agruparemos las naves en batallones. Esto facilita la localización de unidades en batalla.

9 **Con la tecla** Espacio accedemos al mapa general de la fase para conocer los recursos del área y la ubicación de nuestras naves y las del enemigo.

Los pequeños puntos con sus estelas son pequeñas naves que realizan diversas tareas. Podemos acercar la cámara hasta ellas para ver de cerca qué están haciendo. Y es que la libertad 3D es total.

→ mos para la creación de naves y recolección de minerales. Sin estos últimos careceremos de recursos para desarrollar un ejército poderoso capaz de destruir las tropas de los Vaygr.

VALORACIÓN

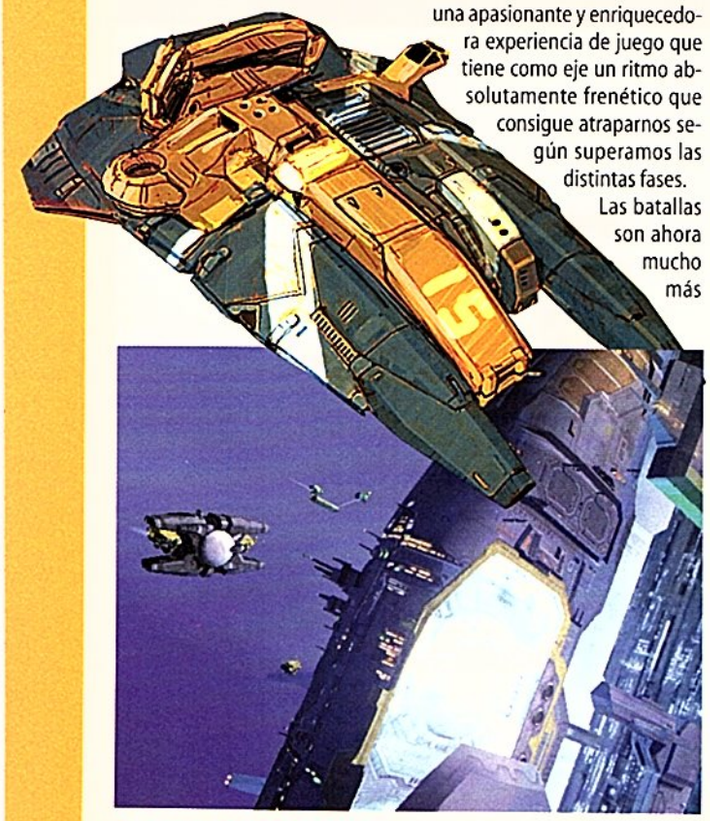
La estrategia en tres dimensiones más laureada de los últimos años ha vuelto con un rediseño total del sistema de juego y del apartado gráfico.

Visualmente, el nuevo interfaz resulta más cómodo de utilizar al incorporar ventanas al estilo de Windows alrededor de la pantalla, lo que evita entorpecer la visión de la batalla. En lo tocante a los gráficos nos quitamos el sombrero ante el extraordinario trabajo; especialmente impresionante resulta el diseño de las naves y su detalle.

«Homeworld 2» refuerza el componente de estrategia, ahora mucho más completo y divertido. Y si bien su concepto resulta algo difícil de entender y controlar al principio, el aparente caos inicial se va transformando en una apasionante y enriquecedora experiencia de juego que tiene como eje un ritmo absolutamente frenético que consigue atraparnos según superamos las distintas fases. Las batallas son ahora mucho más intensas y nos obligan a pensar, coordinar y decidir el doble de rápido. Irremisiblemente perderemos la vida en numerosas misiones, pero nunca acabaremos hartos, o frustrados, ya que siempre tendremos la oportunidad de probar diferentes estrategias con decenas de variantes posibles, dependiendo de las naves que elijamos. De hecho, en este sentido, el programa se revela francamente espectacular.

Aparte, se nos brinda la posibilidad de modificar las naves a nuestro antojo, pudiendo elegir entre el modelo inicial o efectuar diversas alteraciones con el fin de dar forma a modelos que ofrezcan más potencia de fuego o un armazón más resistente.

«Homeworld 2» ha tardado en llegar a nuestras manos pero la espera ha merecido la pena, pues estamos ante un juego divertidísimo, variado y completo hasta decir basta. Relic se ha superado con una continuación que mejora todos los aspectos de la primera parte. Imprescindible para estrategas espaciales.



La nave nodriza es la base de operaciones sobre la que descansa el futuro de nuestra raza. Allí fabricamos e investigamos.

CONTROLES BÁSICOS

Ratón:

Ratón: Movimiento
Botón Izquierdo: Confirmar
Botón Derecho: Atacar

Teclado:

M: Marcar dirección
Shift: Altura

Direcciones de Internet Pág. 112
¿Funciona en mi PC? Pág. 94

VERSIÓN COMENTADA
PC (Win 98/ME/XP)

RESULTADOS DEL TEST

Homeworld 2

DISTRIBUIDOR: VUG
TEL. INFORMACIÓN: 91 735 55 02 FAX: 91 735 27 30
PRODUCTOR: Sierra
DESARROLLADOR: Relic
OTRAS VERSIONES: No

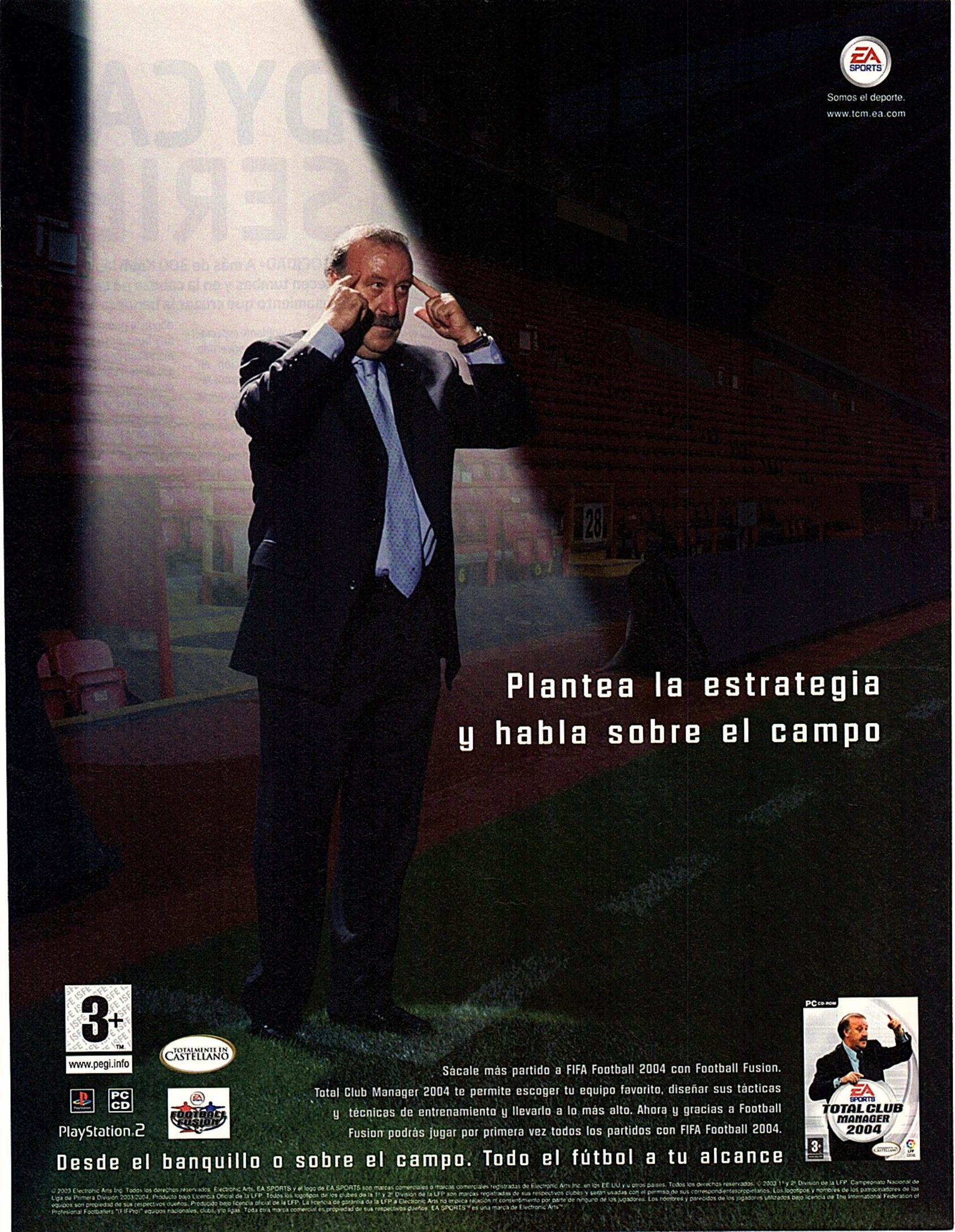
12 — EDAD RECOMENDADA: Mayores de 12 años
ADECUADO PARA: Jugadores Expertos

COMENTARIO DEL JUEGO

Podría considerarse como la perfección del universo «Homeworld». Relic ha conseguido realzar lo bueno del juego anterior, eliminando todos los errores y añadiendo suculentas mejoras. El único 3D de verdad...

	Porcentaje		Nota
CALIDAD DEL JUEGO (OPINIÓN DEL REDACTOR)	**58%**		**8,47**
Gráficos	**13%**		**9,69**
Nivel de detalle de los personajes	3%	Muy cuidados	10,00
Nivel de detalle de los escenarios / entornos	3%	Muy cuidados	10,00
Animación / Movimientos de los personajes	2%	Casi perfectos	8,00
Efectos especiales	2%	Increíbles	10,00
Tecnología	3%	3D	10,00
Sonido	**7%**		**9,00**
Música	2%	Muy buena	9,00
Efectos de sonido	3%	Muy buenos	9,00
Diálogos / Voces	2%	Doblaje profesional	9,00
Jugabilidad	**38%**		**7,95**
Periodo de aprendizaje básico para comprender el juego	6%	Medio (tiene tutorial)	5,00
Vida del juego	6%	Muy Larga	8,00
Argumento	4%	Interesante	9,00
Realismo	3%	De impresión	9,00
Intensidad	3%	Trepidante	9,00
Variedad de situaciones	3%	Abundante	7,00
Comportamiento de los adversarios (Inteligencia Artificial)	6%	Bastante alta	9,00
Textos - Subtítulos	2%	Convincentes	7,00
Control adecuado por tipo de juego / Respuesta	5%	Teclado-Ratón / Óptima	9,00
SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE	**2%**		**3,00**
Teléfono de asistencia técnica	1%	91735 34 37	6,00
Ayuda en internet	1%	No tiene (www.vup-interactive.es)	0,00
INSTALACIÓN	**5%**		**10,00**
Dificultad de la primera instalación (comprobado)	2%	Arranque automático	10,00
¿Indica espacio necesario en disco? (Espacio utilizado en Megabytes, medido)	0,5%	Sí (1,03 Gigabytes)	10,00
¿Indica espacio libre existente en disco? (comprobado)	0,5%	Sí	10,00
Desinstalación (Datos restantes no desinstalados, medido)	1%	0 Megabytes	10,00
Idioma de las instrucciones de instalación (comprobado)	1%	Castellano	10,00
MANUAL DE INSTRUCCIONES	**2%**	Completo (A,B,C,D,F,G,H,I,J)	**9,00**
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE SONIDO	**10,8%**	Funciona con las 24 tarjetas	**10,00**
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE VÍDEO	**10,8%**	Más información en Pág. 94	**2,79**
POSIBILIDAD DE CONFIGURACIÓN	**4%**		**8,75**
Menús de configuración en castellano	1%	Sí	10,00
Ajustes de resolución-profundidad de color	1%	Sí/No	5,00
Ajustes de música / efectos de sonido	1%	Sí	10,00
Ajustes de dificultad	1%	Sí	10,00
OTROS DATOS	**7,4%**		**9,05**
Variedad de elementos del juego (comprobado)	2%	15 misiones y 23 tipos de naves espaciales	9,50
Opciones de guardar partida (comprobado)	2%	En cualquier momento	10,00
Dispositivos de control compatibles	1%	Teclado-Ratón	4,00
Idioma (comprobado)	2%	Castellano	10,00
Número máximo de jugadores (en el mismo ordenador/en red, datos del fabricante)	0%	1/6 (Red Local/Internet)	
NOTA MEDIA	**100%**		**8,05**
Corrección positiva			
Corrección negativa			

RESULTADO DEL TEST	**Notable**	**8,05**
PRECIO/CALIDAD	**Suficiente**	
Precio (recomendado por el distribuidor)	49,95 € *(8.311 Ptas.)*	
Cálculo de la nota precio/calidad	49,95 / 8,05 = 6,20 = Suficiente	


EA SPORTS
Somos el deporte.
www.tcm.ea.com
Plantea la estrategia
y habla sobre el campo
3+
www.pegi.info
TOTALMENTE EN CASTELLANO
PC CD
PlayStation 2
FOOTBALL FUSION
Sácale más partido a FIFA Football 2004 con Football Fusion.
Total Club Manager 2004 te permite escoger tu equipo favorito, diseñar sus tácticas
y técnicas de entrenamiento y llevarlo a lo más alto. Ahora y gracias a Football
Fusion podrás jugar por primera vez todos los partidos con FIFA Football 2004.
PC CD-ROM
EA SPORTS
TOTAL CLUB MANAGER 2004
Desde el banquillo o sobre el campo. Todo el fútbol a tu alcance
© 2003 Electronic Arts Inc. Todos los derechos reservados. Electronic Arts, EA SPORTS y el logo de EA SPORTS son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Electronic Arts Inc. en los EE.UU. y/u otros países. Todos los derechos reservados. © 2003 1ª y 2ª División de la LFP. Campeonato Nacional de Liga de Primera División 2003/2004. Producto bajo Licencia Oficial de la LFP. Todos los logotipos de los clubes de la 1ª y 2ª División de la LFP son marcas registradas de sus respectivos clubes y serán usadas con el permiso de sus correspondientes propietarios. Los logotipos y nombres de los patrocinadores de los equipos son propiedad de sus respectivos dueños. Producido bajo licencia oficial de la LFP. La licencia de garantía de la LFP a Electronic Arts no implica relación ni consentimiento por parte de ninguno de los jugadores. Los nombres y parecidos de los jugadores utilizados bajo licencia de The International Federation of Professional Footballers "(FIFPro)" equipos nacionales, clubs, y/o ligas. Toda otra marca comercial es propiedad de sus respectivos dueños. EA SPORTS™ es una marca de Electronic Arts™.

INDYCAR SERIES

VELOCIDAD• A más de 300 Km/h las curvas parecen tumbas y en la cabeza no cabe más pensamiento que cruzar la bandera a cuadros.

Su escalofriante espectacularidad ha convertido esta competición en uno de los entretenimientos favoritos de los americanos, que la siguen con mayor interés que la propia Fórmula 1, abarrotando los circuitos por donde pasa su millonario circo ambulante.

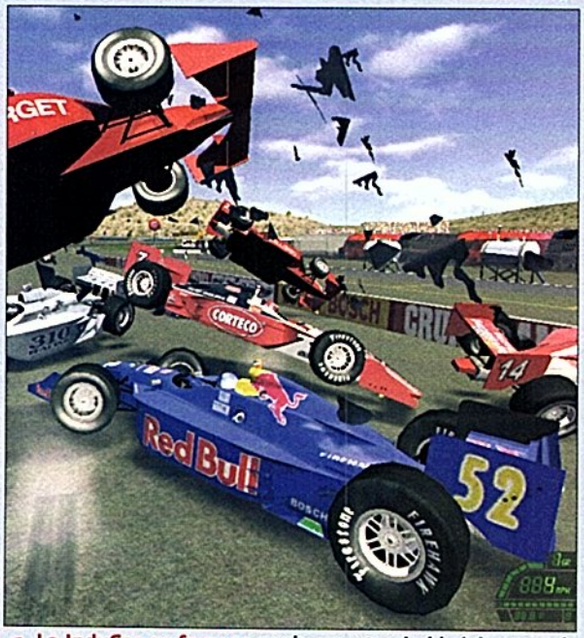
Las carreras se celebran en circuitos ovalados en donde lo primordial es plantear una buena estrategia que nos mantenga en buenas posiciones a lo largo de las 200 vueltas que dura. Cualquier opción de vencer pasa por evitar averías o uno de esos tremebundos accidentes tan habituales y mortales.

CÓMO SE JUEGA

Las carreras "Indy" no son muy conocidas en nuestro país pero sí gozan de un numeroso y fiel público en EE.UU. El principal gancho con que cuenta es la gran espectacularidad que propician las altísimas velocidades que

En la IndyCar los vehículos ofrecen unas prestaciones muy parecidas entre todos los participantes, lo que potencia la competitividad y la emoción.

ASÍ SE JUEGA PASO A PASO: UN DÍA EN LAS CARRERAS



1 **La IndyCar es famosa** por la espectacularidad de sus accidentes. Y es que el más ligero error se paga muy, muy caro.

2 **En la zona de curvas peraltadas** se deciden las carreras. Es vital tomarlas por el sitio bueno.

3 **Existen cuatro** perspectivas diferentes. A ras de suelo la sensación de velocidad es mayor.

4 **En carreras a 200 vueltas** saber cuándo repostar es primordial para recuperar posiciones.

5 **En el modo difícil** nuestro bólido perderá piezas e incluso las ruedas al menor accidente.

Los 14 circuitos de la IndyCar están repartidos por todo el territorio americano. La climatología es un factor determinante en las carreras.

La expectación que levanta esta competición en Estados Unidos se refleja en los graderíos. Más de 400.000 espectadores animan sin cesar.

La velocidad media en carrera supera los 300 Km/h. Los programadores han trabajado para trasladar ese vértigo a los choques y accidentes.

Los pilotos y las escuderías son reales. Antes de la carrera conoceremos quienes serán nuestros contrincantes y en qué posición parten.

alcanzan los bólidos, lo que muchas veces provoca aparatosos accidentes con gran riesgo para la vida de los pilotos. Con el fin de favorecer estas velocidades de vértigo, las carreras se disputan en circuitos ovalados. Estos recorridos tan simples, apartados de los más intrincados trazados de la Fórmula 1, benefician la pugna constante entre los pilotos pues los adelantamientos se suceden constantemente, y por ende los toques entre coches. A estas velocidades, huelga decir que un ligero contacto puede mandarnos literalmente a volar, por lo que habrá que andarse con mucho ojo si no queremos sufrir un fatal accidente o una avería que nos deje KO.

La conducción, dadas las características de los trazados, resulta muy sencilla. Bastará con limitarse a tomar bien las curvas y no levantar el pie del acelerador. Todos los coches del campeonato poseen una velocidad similar, lo que acrecienta la competitividad ya que la importancia de arañar milésimas de segundo en cada vuelta al tratar de mejorar la trazada y evitar los roces es fundamental.

Ganar todas las carreras será ardua tarea debido a la profusión de accidentes, ya que es muy fácil chocar con otro coche y perder parte de la carrocería o destrozarlo. Lo importante es ser regular y puntuar en todas las carreras... y practicar mucho.

VALORACIÓN

Aunque aparentemente dar 200 vueltas a un circuito ovalado puede resultar aburrido y un tanto insípido, las IndyCar Series poseen una extraordinaria belleza y capacidad para disparar la adrenalina gracias a su mezcla de velocidad y estrategia. Si bien, los jugadores menos pacientes tienen la opción de rebajar el número de vueltas.

La brutal competitividad de este deporte nos obligará a ejercer de fieros pilotos durante la carrera y nos obligará a mantener un elevadísimo nivel de concentración, pues un único fallo puede costarnos la carrera o mandarnos al furgón de cola. Así que no será extraño que la presión nos juegue una mala pasada y después de 20 vueltas subiendo puestos hasta llegar a la cabeza nos tiemble el pulso en alguna curva y nos empotremos contra otro coche o salgamos despedidos contra la barrera, dejándonos sin opciones de puntuar.

La sensación de velocidad está muy bien conseguida, al igual que los soberbios gráficos y los espectaculares accidentes.

En resumen, divertido en su concepto, fascinante para pilotos que disfruten maquinando estrategias a 300 Km/h, pero peligrosamente soso para jugadores que deseen algo más que dar vueltas a un circuito oval, sin más variedad que los múltiples y constantes accidentes.

CONTROLES BÁSICOS

Teclado:

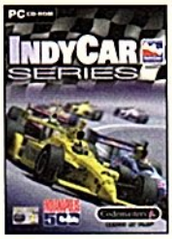
- [↑]: Acelerar
- [↓]: Frenar
- [←]: Izquierda
- [→]: Derecha
- [Tab]: Cambio de perspectiva
- [Shift]: Subir marcha
- [Ctrl]: Bajar marcha

Direcciones de Internet pág. 112

¿Funciona en mi PC? pág. 94

RESULTADOS DEL TEST

VERSIÓN COMENTADA: PC (Win 98/ME/XP)



IndyCar Series

DISTRIBUIDOR: Proein
TEL. INFORMACIÓN: 91 384 69 70 FAX: 91 766 64 74
PRODUCTOR: Codemasters
DESARROLLADOR: Brain in a Jar
OTRAS VERSIONES: PlayStation 2 y Xbox

EDAD RECOMENDADA:	Mayores de 3 años
ADECUADO PARA:	Todos los niveles de experiencia

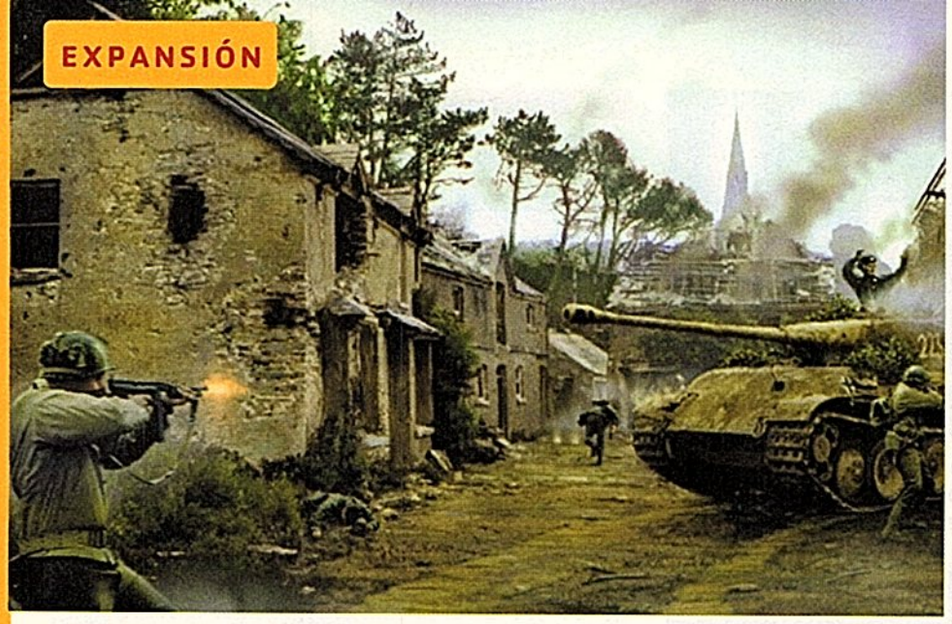
COMENTARIO DEL JUEGO

Excelente título para degustadores de esta particular competición y para amantes de la velocidad en general. Muy trabajado tanto a nivel visual como en el apartado estratégico aunque soso si nos gusta la Fórmula 1.

	Porcentaje		Nota
CALIDAD DEL JUEGO (OPINIÓN DEL REDACTOR)	**58%**		**6,98**
Gráficos	**13%**		**7,08**
Nivel de detalle de los personajes	3%	Muy correctos	6,00
Nivel de detalle de los escenarios / entornos	3%	Bastante cuidados	8,00
Animación / Movimientos de los personajes	2%	Buenos	6,00
Efectos especiales	2%	Correctos	4,00
Tecnología	3%	3D	10,00
Sonido	**7%**		**6,71**
Música	2%	Cuidada	6,00
Efectos de sonido	3%	Realistas	7,00
Diálogos / Voces	2%	Convincentes	7,00
Jugabilidad	**38%**		**7,00**
Periodo de aprendizaje básico para comprender el juego	6%	Medio (tiene tutorial)	5,00
Vida del juego	6%	Larga	7,00
Argumento	4%	No es necesario	10,00
Realismo	3%	Muy conseguido	8,00
Intensidad	3%	Constante	6,00
Variedad de situaciones	3%	Insuficiente	3,00
Comportamiento de los adversarios (Inteligencia Artificial)	6%	Alta	8,00
Textos - Subtítulos	2%	Correctos	5,00
Control adecuado por tipo de juego / Respuesta	5%	Volante / Óptima	9,00
SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE	**2%**		**3,00**
Teléfono de asistencia técnica	1%	91 384 69 70	6,00
Ayuda en internet	1%	No tiene (www.proein.es)	0,00
INSTALACIÓN	**5%**		**8,00**
Dificultad de la primera instalación (comprobado)	2%	Arranque automático	10,00
¿Indica espacio necesario en disco? (Espacio utilizado en Megabytes, medido)	0,5%	No (493,5 Megabytes)	0,00
¿Indica espacio libre existente en disco? (comprobado)	0,5%	No	0,00
Desinstalación (Datos restantes no desinstalados, medido)	1%	0 Megabytes	10,00
Idioma de las instrucciones de instalación (comprobado)	1%	Castellano	10,00
MANUAL DE INSTRUCCIONES	**2%**	Adecuado (A,C,D,G,H,I,J)	**7,00**
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE SONIDO	**10,8%**	Funciona con las 24 tarjetas	**10,00**
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE VÍDEO	**10,8%**	Más información en Pág. 94	**5,83**
POSIBILIDAD DE CONFIGURACIÓN	**4%**		**8,75**
Menús de configuración en castellano	1%	Sí	10,00
Ajustes de resolución-profundidad de color	1%	Sí/No	5,00
Ajustes de música / efectos de sonido	1%	Sí	10,00
Ajustes de dificultad	1%	Sí	10,00
OTROS DATOS	**7,4%**		**8,78**
Variedad de elementos del juego (comprobado)	2%	15 carreras, 28 bólidos y 14 circuitos	9,50
Opciones de guardar partida (comprobado)	2%	En momentos concretos	7,00
Dispositivos de control compatibles	1%	Teclado, Pad de control, Volante	8,00
Idioma (comprobado)	2%	Castellano	10,00
Número máximo de jugadores (en el mismo ordenador/en red, datos del fabricante)	0%	1/0	
NOTA MEDIA	**100%**		**7,36**
Corrección positiva			
Corrección negativa			

RESULTADO DEL TEST	**Notable**	**7,36**
PRECIO/CALIDAD	**Suficiente**	
Precio (recomendado por el distribuidor)	44,95 € (7.479 Ptas.)	
Cálculo de la nota precio/calidad	44,95 / 7,36 = 6,11 = Suficiente	

EXPANSIÓN



MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT BREAKTHROUGH

ACCIÓN • Vivir o morir es sólo una delgada línea trazada por el fuego enemigo. Y más, si nos encontramos en medio de un bombardeo con cientos de enemigos nazis al acecho.

La acción nos sitúa entre los años 1943 y 1944, la Segunda Guerra Mundial está en plena ebullición y como soldado debemos estar preparados para dar lo mejor allá donde nos envíe el alto mando, ya sea en África o en cualquier lugar del frente italiano.

CÓMO SE JUEGA

Esta nueva expansión de la saga «Medal of Honor» como cabría esperar, obedece al mismo sistema de juego impuesto por el original. Es decir, controlamos a un soldado envuelto en una operación de los aliados que tiene que cumplir una serie de misiones que se le encomiendan. Éstas pueden ser de lo más variopintas, desde a unos compañeros encarcelados a escoltar a una división de acorazados a través de una garganta de cortantes rocas.

Las armas incluidas son las más representativas de las utilizadas en esta guerra, y para ir sobreviviendo será esencial gozar de buena puntería e inteligencia para urdir estrategias que nos hagan coger desprevenidos a los alemanes o adelantarnos a sus intenciones. En este sentido, la ayuda de los compañeros también será fundamental, pues rara vez un hombre solo ha conseguido doblegar a un ejército, máxime si hablamos de ganarle la guerra al todopoderoso entramado militar nazi.

VALORACIÓN

De golosina realmente sabrosa habría que calificar las once nuevas misiones incluidas en esta expansión que sale bajo el título de «Breakthrough» sin mayores pretensiones que las de prolongar la diversión de los miles de adeptos del juego original.

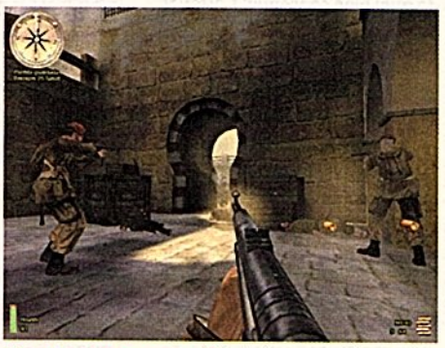
En cuestión de novedades, lo más destacable llega en el apartado de vehículos. Tendremos la posibilidad de manejar cacharros de la talla de un tanque M4, lo cual dota a la acción de más variedad y profundidad. Gran expansión que, sin duda, satisfará a los creyentes del «MOH».

CONTROLES BÁSICOS

Ratón:
Botón Izquierdo: Disparo primario
Rueda del ratón: Cambiar arma
Teclado:
R: Recarga

Direcciones de Internet Pág. 112
¿Funciona en mi PC? Pág. 94

Las duras tormentas de arena supondrán una dificultad añadida a nuestros movimientos. Los ojos se nublan y el enemigo se torna invisible.



En esta nueva expansión debemos pelear codo con codo con otros soldados si queremos tener posibilidades de conseguir la victoria.

VERSIÓN COMENTADA
PC (Win 95/98/ME/XP)

RESULTADOS DEL TEST

Medal of Honor Allied Assault Breakthrough
Requiere «MOH Allied Assault» para jugar
DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
TEL. INFORMACIÓN: 91 304 70 91 FAX: 91 754 52 65
PRODUCTOR: EA Games DESARROLLADOR: EA Games
OTRAS VERSIONES: No

12+ EDAD RECOMENDADA: Mayores de 12 años
ADECUADO PARA: Todos los niveles de experiencia

COMENTARIO DEL JUEGO

Nueva expansión de la que es, actualmente, la saga que con más fidelidad ha retratado los hechos más notables de la Segunda Guerra Mundial. Acción de lujo que nos llevará a África o Italia en once nuevas misiones.

	Porcentaje		Nota
CALIDAD DEL JUEGO (OPINIÓN DEL REDACTOR)	**58%**		**8,03**
Gráficos	**13%**		**9,69**
Nivel de detalle de los personajes	3%	Muy cuidados	10,00
Nivel de detalle de los escenarios / entornos	3%	Muy cuidados	10,00
Animación / Movimientos de los personajes	2%	Casi perfectos	8,00
Efectos especiales	2%	Increíbles	10,00
Tecnología	3%	3D	10,00
Sonido	**7%**		**7,14**
Música	2%	Muy buena	9,00
Efectos de sonido	3%	Excelentes	10,00
Diálogos / Voces	2%	Sin traducir	1,00
Jugabilidad	**38%**		**7,63**
Periodo de aprendizaje básico para comprender el juego	6%	Ajustado	7,00
Vida del juego	6%	Media	5,00
Argumento	4%	Interesante	9,00
Realismo	3%	Excepcional	10,00
Intensidad	3%	Trepidante	9,00
Variedad de situaciones	3%	Más que suficiente	6,00
Comportamiento de los adversarios (Inteligencia Artificial)	6%	Aguda	7,00
Textos - Subtítulos	2%	Perfectos	10,00
Control adecuado por tipo de juego / Respuesta	5%	Teclado-Ratón / Óptima	9,00
SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE	**2%**		**3,00**
Teléfono de asistencia técnica	1%	91754 55 40	6,00
Ayuda en internet	1%	No tiene (www.espana.ea.com)	0,00
INSTALACIÓN	**5%**		**10,00**
Dificultad de la primera instalación (comprobado)	2%	Arranque automático	10,00
¿Indica espacio necesario en disco? (Espacio utilizado en Megabytes, medido)	0,5%	Sí (739,4 Megabytes)	10,00
¿Indica espacio libre existente en disco? (comprobado)	0,5%	Sí	10,00
Desinstalación (Datos restantes no desinstalados, medido)	1%	0 Megabytes	10,00
Idioma de las instrucciones de instalación (comprobado)	1%	Castellano	10,00
MANUAL DE INSTRUCCIONES	**2%**	Adecuado (C,D,F,G,H,I,J)	**7,00**
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE SONIDO	**10,8%**	Funciona con las 24 tarjetas	**10,00**
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE VÍDEO	**10,8%**	Más información en Pág. 94	**8,67**
POSIBILIDAD DE CONFIGURACIÓN	**4%**		**10,00**
Menús de configuración en castellano	1%	Sí	10,00
Ajustes de resolución-profundidad de color	1%	Sí/Sí	10,00
Ajustes de música / efectos de sonido	1%	Sí	10,00
Ajustes de dificultad	1%	Sí	10,00
OTROS DATOS	**7,4%**		**8,92**
Variedad de elementos del juego (comprobado)	2%	11 nuevas fases y 9 mapas multijugador	9,00
Opciones de guardar partida (comprobado)	2%	En cualquier momento	10,00
Dispositivos de control compatibles	1%	Teclado-Ratón	4,00
Idioma (comprobado)	2%	Castellano	10,00
Número máximo de jugadores (en el mismo ordenador/en red, datos del fabricante)	0%	1/64 (Red Local/Internet)	
NOTA MEDIA	**100%**		**8,43**
Corrección positiva			
Corrección negativa			

RESULTADO DEL TEST	**Notable**	**8,43**
PRECIO/CALIDAD	**Notable**	
Precio (recomendado por el distribuidor)	24,95 € *(4.151 Ptas.)*	
Cálculo de la nota precio/calidad	24,95 / 8,43 = 2,96 = Notable	

PC CD ROM

CODEGAME LIMITED ENTERTAINMENT

Tom Clancy's
GHOST RECON

El juego de guerra más completo y al mejor precio

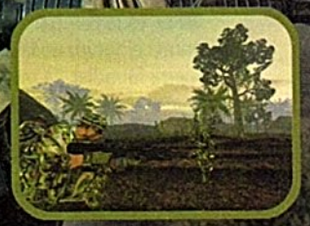
9,95 €

A la venta en kioscos, grandes almacenes y tiendas de informática

Veloz-Silencioso-Invisible

- Tres campañas diferentes: Antigua Unión Soviética, África y Cuba
- ¡¡¡31 Misiones!!! para un solo jugador
- ¡¡¡14 Misiones!!! para multijugador
- Decenas de armas reales de última generación
- Un juego de Tom Clancy, el autor de Splinter Cell

PONTE EN LA PIEL DE LOS BOINAS VERDES AMERICANOS



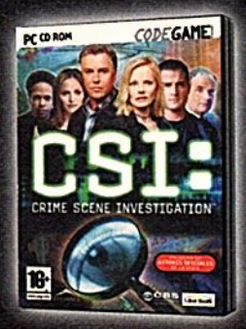
LUCHA EN LOS DESIERTOS AFRICANOS

DESPLIEGA TU EQUIPO EN LAS PLAYAS Y SELVAS DE CUBA

CONTIENE 3 CDs
INCLUYE MANUAL DEL JUEGO

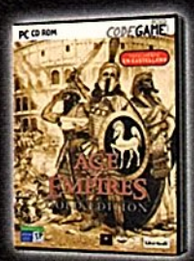
TOTALMENTE EN CASTELLANO

© 2002 Red Storm Entertainment. Red Storm y Red Storm Entertainment son marcas registradas de Red Storm Entertainment en USA y/o otros países. Red Storm Entertainment, Inc es una compañía de UBISOFT Entertainment. Tom Clancy's Ghost Recon es una marca registrada de Rubicon Inc. Con autorización para UBISOFT Entertainment.



CSI
EL VIDEOJUEGO OFICIAL DE LA SERIE

19,95 €

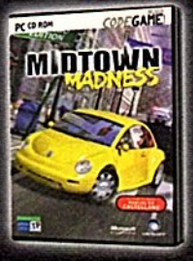


AGE OF EMPIRES

COMBAT FLIGHT SIMULATOR

LINKS CLASSIC

MIDTOWN MADNESS



PANDORA'S BOX

9,95 €

UBISOFT. Complejo Europa Empresarial. Edificio Londres. Playa de Liencres, nº 2, planta 1ª. Ctra. N-VI Km. 2428230 Las Rozas. Madrid. www.ubisoft.es

EXPANSIÓN

BATTLEFIELD 1942

SECRET WEAPONS OF WWII

ACCIÓN • A pesar del enorme arsenal que la Segunda Guerra Mundial nos dejó, algunos ingenios secretos nunca llegaron a usarse en la batalla. Aquí los tienes para probarlos.

En laboratorios y fábricas secretas esparcidas por toda Europa también se dirimía el futuro de la Segunda Guerra Mundial. La producción de armamento y la tecnología pueden decantar la batalla de un bando u otro y nuestro objetivo es controlar todos los campamentos incluidos en la misión.

CÓMO SE JUEGA

Ambos bandos cuentan con armas propias y, por supuesto, con vehículos exclusivos dotados de diferentes características para llevar a cabo los cometidos que se les encargan en cada misión.

Una vez pisemos el campo de batalla, el objetivo variará según el tipo de misión, aunque la premisa más importante será siempre la de mantener el máximo número de campamentos bajo control. La cruenta lucha que tiene lugar en estos emplazamientos repercutirá en un marcador donde se va contabilizando el resultado de las escaramuzas. El fin es eliminar el mayor número de soldados rivales para conseguir que el del otro bando llegue a cero y lo convierta en perdedor de forma automática.

Del buen uso que hagamos de los pertrechos que se nos concede y del juego en equipo, dependerá la victoria o la derrota.

VALORACIÓN

Sin duda, esta expansión se convertirá en una compra satisfactoria para quienes ya disfrutaron de las posibilidades de «Battlefield 1942». De hecho, le hace ganar muchos enteros gracias a la inclusión de ocho nuevas batallas y la presencia de una nueva clase de soldado. Aunque la guinda del pastel la ponen las numerosas armas y vehículos secretos añadidos.

Las novedades que aporta esta excelente expansión aumentan la sensación de estar en una batalla campal y dan nuevo aliento a un juego casi legendario.

CONTROLES BÁSICOS

Ratón:
- **Botón Izquierdo:** Ataque primario
- **Botón Derecho:** Ataque secundario

Teclado:
- W: **Avanzar**
- S: **Retroceder**
- A: **Desplazarse a la izquierda**
- D: **Desplazarse a la derecha**
- Espacio: **Salto**

Direcciones de Internet Pág. 112
¿Funciona en mi PC? Pág. 94

Un arma como el bazooka nos permite acabar con varios enemigos a la vez, o destrozar un carro blindado de un disparo certero.

Las nuevas armas secretas son tremebundas. Este bombardero británico no sólo "pone" dos bombas a la vez, además dispara cohetes.

RESULTADOS DEL TEST

VERSIÓN COMENTADA: PC (Win 98/ME/XP)

Battlefield 1942
Secret Weapons of WWII
Requiere «Battlefield 1942» para jugar

DISTRIBUIDOR: Electronics Arts
TEL. INFORMACIÓN: 91 754 55 40 FAX: 91 754 52 65
PRODUCTOR: Electronic Arts DESARROLLADOR: Dice
OTRAS VERSIONES: No

EDAD RECOMENDADA: Mayores de 16 años
ADECUADO PARA: Todos los niveles de experiencia

COMENTARIO DEL JUEGO

Una de las expansiones más completas vistas hasta el momento. Nuevos escenarios y armas que confieren más variedad y realismo a las batallas junto a vehículos y aviones inéditos. Ideal para los seguidores de la saga.

	Porcentaje		Nota
CALIDAD DEL JUEGO (OPINIÓN DEL REDACTOR)	**58%**		**7,74**
Gráficos	**13%**		**8,15**
Nivel de detalle de los personajes	3%	Bastante cuidados	8,00
Nivel de detalle de los escenarios / entornos	3%	Bastante cuidados	8,00
Animación / Movimientos de los personajes	2%	Buenos	6,00
Efectos especiales	2%	Muy cuidados	8,00
Tecnología	3%	3D	10,00
Sonido	**7%**		**5,29**
Música	2%	Adecuada	7,00
Efectos de sonido	3%	Realistas	7,00
Diálogos / Voces	2%	Sin traducir	1,00
Jugabilidad	**38%**		**8,05**
Periodo de aprendizaje básico para comprender el juego	6%	Mínimo	10,00
Vida del juego	6%	Muy Larga	8,00
Argumento	4%	Interesante	9,00
Realismo	3%	Muy conseguido	8,00
Intensidad	3%	Trepidante	9,00
Variedad de situaciones	3%	Más que suficiente	6,00
Comportamiento de los adversarios (Inteligencia Artificial)	6%	Alta	8,00
Textos - Subtítulos	2%	Correctos	5,00
Control adecuado por tipo de juego / Respuesta	5%	Teclado-Ratón / Sin problemas	7,00
SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE	**2%**		**3,00**
Teléfono de asistencia técnica	1%	91 754 55 40	6,00
Ayuda en internet	1%	No tiene (www.espana.ea.com)	0,00
INSTALACIÓN	**5%**		**8,00**
Dificultad de la primera instalación (comprobado)	2%	Arranque automático	10,00
¿Indica espacio necesario en disco? (Espacio utilizado en Megabytes, medido)	0,5%	No (425,2 Megabytes)	0,00
¿Indica espacio libre existente en disco? (comprobado)	0,5%	No	0,00
Desinstalación (Datos restantes no desinstalados, medido)	1%	0 Megabytes	10,00
Idioma de las instrucciones de instalación (comprobado)	1%	Castellano	10,00
MANUAL DE INSTRUCCIONES	**2%**	Adecuado (C,D,F,G,H,I)	**6,00**
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE SONIDO	**10,8%**	Funciona con las 24 tarjetas	**10,00**
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE VÍDEO	**10,8%**	Más información en Pág. 94	**5,75**
POSIBILIDAD DE CONFIGURACIÓN	**4%**		**8,75**
Menús de configuración en castellano	1%	Sí	10,00
Ajustes de resolución-profundidad de color	1%	Sí/No	5,00
Ajustes de música / efectos de sonido	1%	Sí	10,00
Ajustes de dificultad	1%	Sí	10,00
OTROS DATOS	**7,4%**		**7,97**
Variedad de elementos del juego (comprobado)	2%	2 tipos de armas nuevas, 8 misiones y 16 vehículos más.	8,50
Opciones de guardar partida (comprobado)	2%	En momentos concretos	7,00
Dispositivos de control compatibles	1%	Teclado-Ratón	4,00
Idioma (comprobado)	2%	Castellano	10,00
Número máximo de jugadores (en el mismo ordenador/en red, datos del fabricante)	0%	1/64 (Red Local/Internet)	
NOTA MEDIA	**100%**		**7,71**
Corrección positiva			
Corrección negativa			

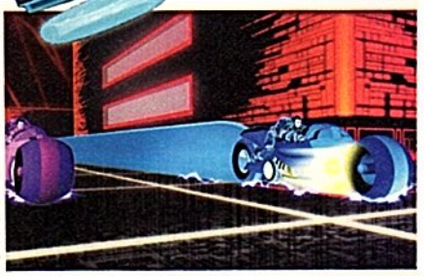
RESULTADO DEL TEST	**Notable**	**7,71**
PRECIO/CALIDAD	**Notable**	
Precio (recomendado por el distribuidor)	24,95 € *(4.151 Ptas.)*	
Cálculo de la nota precio/calidad	24,95 / 7,71 = 3,24 = Notable	

TRON 2.0®

ENTRA

EN EL MUNDO QUE EXISTE EN TU ORDENADOR.

Un virus tiene en vilo a todos los sistemas informáticos del mundo y los programas te han identificado como la fuente de todos los problemas.
Es necesario luchar para desbaratar los siniestros planes que amenazan con corromper una realidad y transformar la otra para siempre.



WWW.PLANETADEAGOSTINI.NET

NVIDIA GeForce FX
The GPU of Tron 2.0

© Disney. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. NVIDIA, the NVIDIA logo, NVIDIA The Way it's Meant to be Played logo and other NVIDIA marks are trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries. The Pentium mark is a trademark or registered trademark of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries. The ratings icon is a registered trademark of the Interactive Digital Software Association. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

REEDICIÓN

Un pack de iniciación al género de la estrategia absolutamente idóneo por su sencillez y la variedad de épocas y situaciones que presenta.

MULTI+ESTRATEGIA

Imperivm • TZar Edición de Oro • Real War

ESTRATEGIA • La máquina del tiempo visita nuestros ordenadores en forma de pack con un completísimo reparto que incluye galos, romanos, caballeros medievales y marines.

Juntar en un mismo pack un trío de ases como «Imperivm», «Tzar Edición de Oro» y «Real War» sólo puede ser sinónimo de diversión, y si además sale a un precio tan bajo, pues "miel sobre hojuelas".

Los tres programas beben de las mismas fuentes dentro del género de la estrategia, pero cada uno posee su propio escenario histórico y estilo de juego. Así, en «Imperivm» ejerceremos de jefe galo con arrestos más que suficientes para enfrentarse a la todopoderosa legión romana, mientras que en «Tzar Edición de Oro» las diferentes misiones nos pondrán en el pellejo de diversos héroes medievales como El Cid o el Rey Arturo, y en «Real War» manejaremos maquinaria de guerra de última generación por tierra, mar y aire en un conflicto imaginario entre los Estados Unidos y la extinta Unión Soviética.

CÓMO SE JUEGA

A pesar de desarrollarse en períodos históricos tan dispares y alejados entre sí los tres comparten un mismo "modus operandi" a la hora de jugar y ciertos puntos en común en su desarrollo.

Todos presentan conflictos entre dos o más bandos en los que, teniendo como base un asentamiento o campamento, debemos desplegar un ejército para defender nuestras posiciones o conquistar las del enemigo. Además, los suministros serán la piedra angular de nuestra estrategia, ya que nos permitirá crear nuevos soldados y estructuras.

La clave de la victoria está en combinar con sabiduría dos factores: la recolección de recursos y la elección de tropas para cada tipo de situación. Así, una vez adquirida una base sólida de recursos podremos avanzar en el árbol de construcciones y añadir nuevas unidades al ejército.

Cada unidad cuenta con unas características propias, ya sea en armadura, precio o potencia de ataque, y a través de ellas iremos moldeando a nuestras huestes. Debemos tener en cuenta que existen unidades especiales más poderosas que el resto que normalmente encarnan personajes importantes en el argumento, Larax el Galo en el caso de «Imperivm», y el Cid o el Rey Arturo en «Tzar Edición de Oro». Y que son decisivas para el desarrollo del juego pues si mueren se acabará la partida.

En los tres es obligado tener un profundo conocimiento de las virtudes y carencias de nuestras unidades, y usarlas en consecuencia para cumplir los objetivos que nos dan para la misión.

VALORACIÓN

Un precio más que interesante para un pack muy completo dado su contenido, largo en cantidad de misiones disponibles y divertido por el tipo de estrategia sencillita que proponen.

Se puede considerar a «Imperivm» como la joya del conjunto, como demuestra su título de campeón de ventas. Las razones son muchas, pero podemos destacar su facilidad de uso, la variedad de misiones y sus diferentes modos de juego, en especial, su capacidad para mezclar aventura con ciertos toques de rol. Jugarlo es divertirse y está pensado tanto para usuarios experimentados como para aquellos que se aproximen al género por primera vez.

El segundo juego en liza, «Tzar Edición de Oro», es todo un veterano, aunque ha sido mejora-

En «Imperivm», derrotar a las disciplinadas huestes romanas nos va a costar mucho trabajo. Son duras de roer y avanzan en número infinito.

«Real War» nos da a elegir entre dos ejércitos diferentes, cada uno con sus propias características y tipo de unidades. ¡Es la guerra total!

«Impervm» cuenta con dos modos de juego diferentes: aventura, que sigue el curso de un guión, y estrategia, a base de batallas.

do gracias a diversas y constantes actualizaciones, todas ellas recogidas en este pack. Posiblemente sea el juego que tiene las campañas más heterogéneas, lo que incita a terminarlas todas para disfrutar por completo de las posibilidades que encierra. Por último, nos encontramos con «Real War», simulacro fantasioso de un conflicto entre superpotencias del siglo XX que tiran de su más avanzada maquinaria bélica para conquistarse mutuamente y, de paso, llevarse por delante toda la vida en la Tierra. Posee la galería de unidades más completas, pues las hay de tierra, mar y aire, lo que permite montar estrategias de muy distinto signo y específicas para vencer en cada ámbito. Según la orografía del terreno que estamos pisando.

CONTROLES BÁSICOS

Ratón:
Botón Izquierdo: Selección
Botón Derecho: Acción

Teclado:
Ctrl +1 al 10: Creación de grupos

Iniciativas de este tipo, que aunan en un mismo pack calidad y cantidad a bajo precio son dignas de elogio y un acicate para que muchos jugadores se inicien en un género, el de la estrategia, que cada vez se hace más grande gracias a que es uno de los más apreciados por los usuarios de PC. Todo un soberano acierto.

Direcciones de Internet Pág.112
¿Funciona en mi PC? Pág.94

En «Tzar Edición de Oro» disponemos de cinco campañas y héroes reales o imaginarios. Un título para aprender jugando.

GANADOR PRECIO CALIDAD Juegos

RESULTADOS DEL TEST

VERSIÓN COMENTADA
PC (Win 95/98/ME/XP)

Multi+Estrategia

DISTRIBUIDOR: FX Interactive
TEL. DE INFORMACIÓN: 91 799 01 10 **FAX:** 91 799 12 25
PRODUCTOR: FX Interactive
DESARROLLADOR: Imperivm (Haemimont) Real War (Rival Interactive) Tzar Edición de Oro (Haemimont)
OTRAS VERSIONES: No

EDAD RECOMENDADA:	Mayores de 16 años
ADECUADO PARA:	Todos los niveles de experiencia

COMENTARIO DEL JUEGO

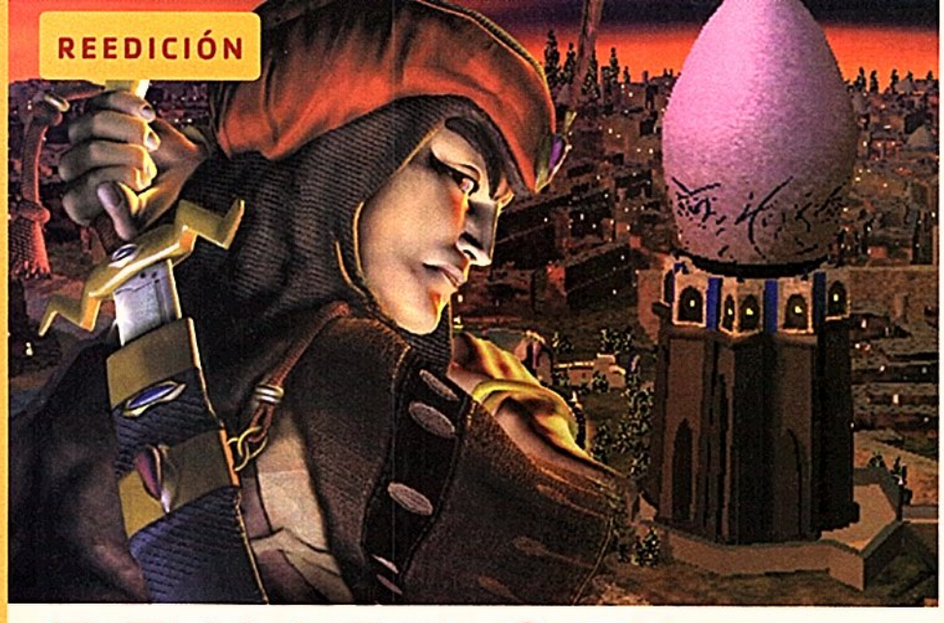
Un pack perfecto para quienes deseen introducirse en el género de la estrategia de forma fácil y sencilla. Tres títulos que recogen las bases del género e invitan al jugador a conquistar el mundo de tres formas diferentes y en tres períodos históricos tan dispares como la dominación romana, la Edad Media y una Guerra Fría imaginaria en el siglo XX. Imprescindible.

	Porcentaje		Nota		Nota		Nota
CALIDAD DEL JUEGO (OPINIÓN DEL REDACTOR)	**58%**	**Imperivm**	**6,24**	**TZar Edición de Oro**	**5,28**	**Real War**	**5,39**
Gráficos	**13%**		**6,15**		**2,92**		**4,31**
Nivel de detalle de los personajes	3%	Bastante cuidados	8,00	Mediocres	2,00	Muy correctos	6,00
Nivel de detalle de los escenarios / entornos	3%	Bastante cuidados	8,00	Correctos	4,00	Correctos	4,00
Animación / Movimientos de los personajes	2%	Buenos	6,00	Con fallos apreciables	2,00	Correctos	4,00
Efectos especiales	2%	Correctos	4,00	Escasos	2,00	Mediocres	3,00
Tecnología	3%	2D	4,00	2D	4,00	2D	4,00
Sonido	**7%**		**5,43**		**4,00**		**4,71**
Música	2%	Pobre	3,00	Pobre	3,00	Normal	5,00
Efectos de sonido	3%	Acertados	6,00	Mediocres	4,00	Normales	5,00
Diálogos / Voces	2%	Convincentes	7,00	Normales	5,00	Mediocres	4,00
Jugabilidad	**38%**		**6,42**		**6,32**		**5,89**
Periodo de aprendizaje básico para comprender el juego	6%	Medio (tiene tutorial)	5,00	Medio (tiene tutorial)	5,00	Medio (tiene tutorial)	5,00
Vida del juego	6%	Larga	7,00	Larga	7,00	Larga	7,00
Argumento	4%	Sugerente	8,00	Interesante	9,00	Pasable	5,00
Realismo	3%	Destacable	7,00	Destacable	7,00	Destacable	7,00
Intensidad	3%	Constante	6,00	Constante	6,00	Constante	6,00
Variedad de situaciones	3%	Más que suficiente	6,00	Más que suficiente	6,00	Más que suficiente	6,00
Comportamiento de los adversarios (Inteligencia Artificial)	6%	Adecuada	6,00	Media	5,00	Media	5,00
Textos - Subtítulos	2%	Acertados	6,00	Correctos	5,00	Correctos	5,00
Control adecuado por tipo de juego / Respuesta	5%	Tecdado-Ratón / Sin problemas	7,00	Tecdado-Ratón / Sin problemas	7,00	Tecdado-Ratón / Sin problemas	7,00
SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE	**2%**		**3,00**		**3,00**		**3,00**
Teléfono de asistencia técnica	1%	91 799 12 75	6,00	91 799 12 75	6,00	91 799 12 75	6,00
Ayuda en internet	1%	No tiene (www.fxplanet.com)	0,00	No tiene (www.fxplanet.com)	0,00	No tiene (www.fxplanet.com)	0,00
INSTALACIÓN	**5%**		**10,00**		**10,00**		**10,00**
Dificultad de la primera instalación (comprobado)	2%	Arranque automático	10,00	Arranque automático	10,00	Arranque automático	10,00
¿Indica espacio necesario en disco? (Espacio utilizado en Megabytes, medido)	0,5%	Sí (572,8 Megabytes)	10,00	Sí (438,3 Megabytes)	10,00	Sí (425,3 Megabytes)	10,00
¿Indica espacio libre existente en disco? (comprobado)	0,5%	Sí	10,00	Sí	10,00	Sí	10,00
Desinstalación (Datos restantes no desinstalados, medido)	1%	0 Megabytes	10,00	0 Megabytes	10,00	0 Megabytes	10,00
Idioma de las instrucciones de instalación (comprobado)	1%	Castellano	10,00	Castellano	10,00	Castellano	10,00
MANUAL DE INSTRUCCIONES	**2%**	Completo (C,D,E,F,G,H,I,J)	**8,00**	Completo (C,D,E,F,G,H,I,J)	**8,00**	Completo (C,D,E,F,G,H,I,J)	**8,00**
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE SONIDO	**10,8%**	Funciona con las 24 tarjetas	**10,00**	Funciona con las 24 tarjetas	**10,00**	Funciona con las 24 tarjetas	**10,00**
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE VÍDEO	**10,8%**	Más información en Pág.94	**5,46**	Más información en Pág.94	**10,00**	Más información en Pág.94	**8,08**
POSIBILIDAD DE CONFIGURACIÓN	**4%**		**10,00**		**8,75**		**8,75**
Menús de configuración en castellano	1%	Sí	10,00	Sí	10,00	Sí	10,00
Ajustes de resolución-profundidad de color	1%	Sí/Sí	10,00	Sí/No	5,00	Sí/No	5,00
Ajustes de música / efectos de sonido	1%	Sí	10,00	Sí	10,00	Sí	10,00
Ajustes de dificultad	1%	Sí	10,00	Sí	10,00	Sí	10,00
OTROS DATOS	**7,4%**		**8,11**		**9,05**		**8,11**
Variedad de elementos del juego (comprobado)	2%	3 bandos y dos modos de juego	6,00	4 campañas y 32 misiones cada una	9,50	37 misiones y 67 unidades distintas	6,00
Opciones de guardar partida (comprobado)	2%	En cualquier momento	10,00	En cualquier momento	10,00	En cualquier momento	10,00
Dispositivos de control compatibles	1%	Tecdado-Ratón	4,00	Tecdado-Ratón	4,00	Tecdado-Ratón	4,00
Idioma (comprobado)	2,4%	Castellano	10,00	Castellano	10,00	Castellano	10,00
Número máximo de jugadores (en el mismo ordenador/en red, datos del fabricante)	0%	1/8 (Red Local/Internet)		1/8 (Red Local/Internet)		1/8 (Red Local/Internet)	
NOTA MEDIA	**100%**		**7,01**		**6,96**		**6,75**
Corrección positiva/negativa		Presentación muy cuidada (caja, manual, etc.)	1,00	Presentación muy cuidada (caja, manual, etc.)	1,00	Presentación muy cuidada (caja, manual, etc.)	1,00
NOTA MEDIA PARCIAL	**100%**		**8,01**		**7,96**		**7,75**

RESULTADO DEL TEST	**Bien**	**7,83***
PRECIO/CALIDAD	**Sobresaliente**	
Precio (recomendado por el distribuidor)	19,95€ *(3.319 Ptas.)*	
Cálculo de la nota precio/calidad	19,95 / 7,83 = 2,54 = Sobresaliente	

* «Imperivm», «TZar Edición de Oro» y «Real War» afectan en un 33,3% cada uno a la nota final del pack «Multi+Estrategia».

REEDICIÓN



PRINCE OF PERSIA 3D

ACCIÓN • La princesa ha sido raptada, como en el cuento clásico, por un Sultán malvado que no quiere dejar en paz a los habitantes del palacio. ¿Quieres salvarla tú solito?

El escenario escogido para esta aventura, la tercera de esta clásica saga, es la Persia medieval, donde los palacios imponentes típicos de "Las Mil y Una Noches" hacen de telón de fondo para una bonita historia de amor. Príncipe ama princesa. Princesa es raptada. Príncipe que corre que se las pela para evitar un fatal desenlace. ¿Sabes cuál es tu papel en este animado culebrón?

CÓMO SE JUEGA

Sin mayores preámbulos, el juego nos suelta en un escenario donde lo importante es andar con paso fino y preciso, no sea que pisemos una baldosa mal puesta y nos caigamos en un pozo lleno de pinchos. Pero aún puede ser peor, ya que el Sultán ha colocado a muchos de sus guardias para que no pasemos, obligándonos a utilizar nuestra espada en combates realmente complicados de superar.

Como manda el clásico de la saga, el príncipe debe resolver algunas habitaciones dispuestas como puzzles ya que debemos alcanzar un lugar concreto valiéndonos de los elementos que forman parte del escenario. Bien una palanca, un pozo, unas cuerdas, una flecha bien apuntada o unas plataformas sobre las que saltar en el momento justo.

Eso sí, de no calcular bien nuestros movimientos, lo más seguro es que terminemos en el fondo del escenario espachurrados y con una vida menos, que es como decir que no alcanzaremos nunca jamás el objetivo de salvar a nuestra princesa.

CONTROLES BÁSICOS

Ratón:
Botón Izquierdo: Acción primaria
Botón Derecho: Acción secundaria
Teclado:
I : Inventario
Tab : Mapa

VALORACIÓN

Este juego supuso el estreno en las 3D de la saga «Prince of Persia». Y el éxito fue más que notable ya que a pesar de los cambios se notaba por el fondo que el clásico seguía intacto con sus saltos precisos, pasitos en el filo de la navaja, balanceos al borde del precipicio o combates con espada contra los siervos del malvadísimo Sultán.

Encima, con el tiempo transcurrido, garantiza una compatibilidad total en nuestro PC. Dadle una oportunidad al clásico.

Direcciones de Internet Pág. 112

Los malvados siervos del Visir acechan en cada esquina, por lo que es necesario dedicarle un tiempo a aprender el manejo de la espada.

En este escenario las flechas juegan un papel esencial. El objetivo es alcanzar la otra punta valiéndonos de los elementos del escenario.

RESULTADOS DEL TEST

VERSIÓN COMENTADA: PC (Win 95/98/ME/XP)

Prince of Persia 3D

DISTRIBUIDOR: Punto Soft
TEL. INFORMACIÓN: 93 534 31 47 FAX: 93 534 33 02
PRODUCTOR: Ubi Soft DESARROLLADOR: Red Orb
OTRAS VERSIONES: PlayStation
ACTUALIZACIÓN DEL JUEGO DISPONIBLE EN Pág 97

EDAD RECOMENDADA: Mayores de 13 años
ADECUADO PARA: Todos los niveles de experiencia

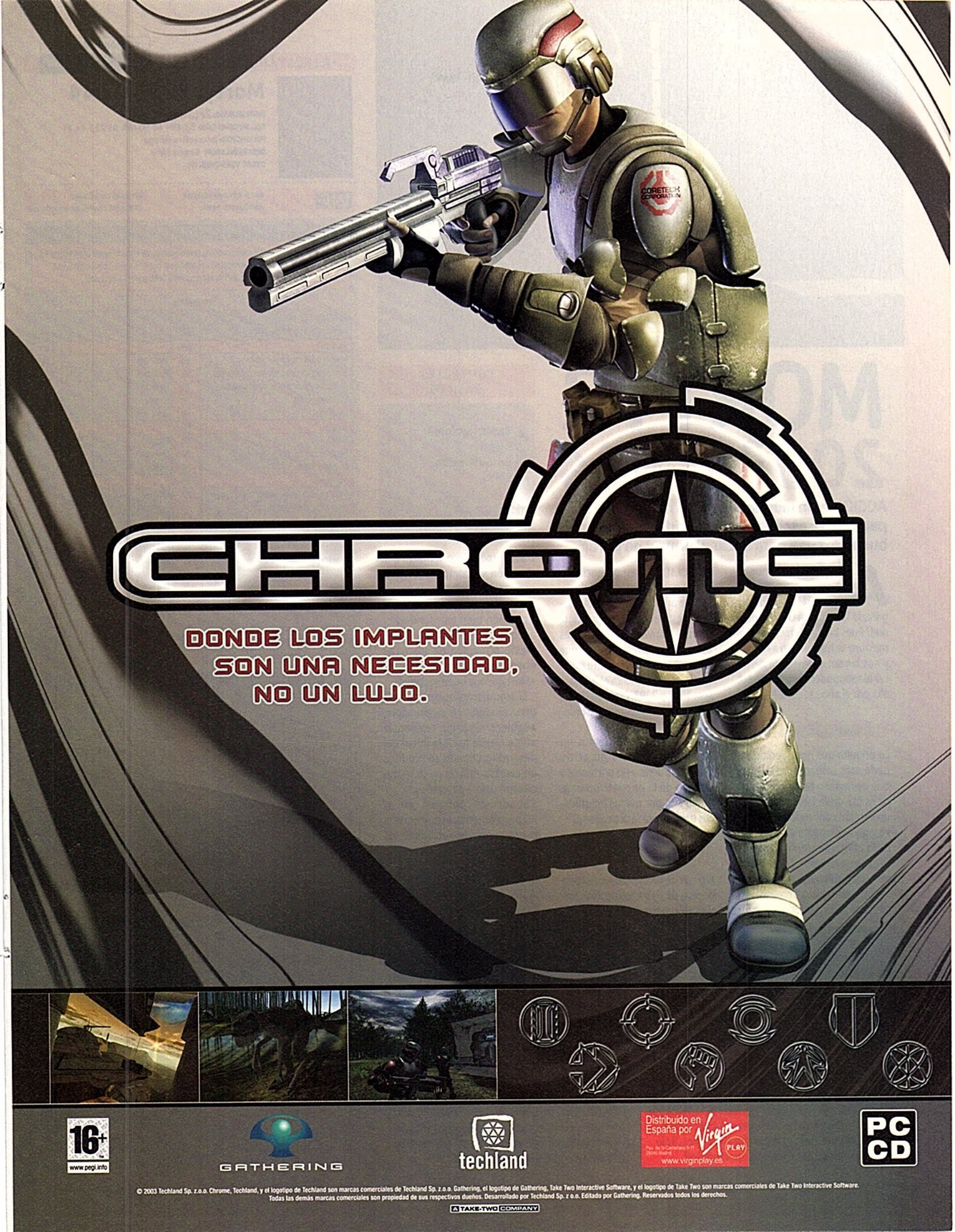
COMENTARIO DEL JUEGO

Tercera entrega de una genial saga que se pone a tiro gracias a su precio y que, si bien, es palpable su desfase técnico y gráfico, tiene suficientes elementos de juego como para entretenernos durante un tiempo.

	Porcentaje		Nota
CALIDAD DEL JUEGO (OPINIÓN DEL REDACTOR)	**58%**		**6,65**
Gráficos	**13%**		**5,54**
Nivel de detalle de los personajes	3%	Correctos	4,00
Nivel de detalle de los escenarios / entornos	3%	Correctos	4,00
Animación / Movimientos de los personajes	2%	Buenos	6,00
Efectos especiales	2%	Mediocres	3,00
Tecnología	3%	3D	10,00
Sonido	**7%**		**4,29**
Música	2%	Normal	5,00
Efectos de sonido	3%	Acertados	6,00
Diálogos / Voces	2%	Sin traducir	1,00
Jugabilidad	**38%**		**7,47**
Periodo de aprendizaje básico para comprender el juego	6%	Ajustado	7,00
Vida del juego	6%	Muy Larga	8,00
Argumento	4%	Interesante	9,00
Realismo	3%	No es necesario	10,00
Intensidad	3%	Constante	6,00
Variedad de situaciones	3%	Abundante	7,00
Comportamiento de los adversarios (Inteligencia Artificial)	6%	Aguda	7,00
Textos - Subtítulos	2%	Acertados	6,00
Control adecuado por tipo de juego / Respuesta	5%	Teclado-Ratón / Sin problemas	7,00
SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE	**2%**		**0,00**
Teléfono de asistencia técnica	1%	No tiene	0,00
Ayuda en internet	1%	No tiene (www.puntosoft.net)	0,00
INSTALACIÓN	**5%**		**9,60**
Dificultad de la primera instalación (comprobado)	2%	Arranque automático	10,00
¿Indica espacio necesario en disco? (Espacio utilizado en Megabytes, medido)	0,5%	Sí (573 Megabytes)	10,00
¿Indica espacio libre existente en disco? (comprobado)	0,5%	Sí	10,00
Desinstalación (Datos restantes no desinstalados, medido)	1%	0 Megabytes	10,00
Idioma de las instrucciones de instalación (comprobado)	1%	Castellano opcional	8,00
MANUAL DE INSTRUCCIONES	**2%**	Suficiente (D,F,G,H)	**4,00**
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE SONIDO	**10,8%**	Funciona con las 24 tarjetas	**10,00**
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE VÍDEO	**10,8%**	Funciona correctamente *	**10,00**
POSIBILIDAD DE CONFIGURACIÓN	**4%**		**8,75**
Menús de configuración en castellano	1%	Sí	10,00
Ajustes de resolución-profundidad de color	1%	Sí/No	5,00
Ajustes de música / efectos de sonido	1%	Sí	10,00
Ajustes de dificultad	1%	Sí	10,00
OTROS DATOS	**7,4%**		**7,05**
Variedad de elementos del juego (comprobado)	2%	15 fases y 20 tipos de enemigos	6,50
Opciones de guardar partida (comprobado)	2%	En momentos concretos	7,00
Dispositivos de control compatibles	1%	Teclado, Teclado-Ratón	6,00
Idioma (comprobado)	2%	Castellano opcional	8,00
Número máximo de jugadores (en el mismo ordenador/en red, datos del fabricante)	0%	1/0	
NOTA MEDIA	**100%**		**7,45**
Corrección positiva			
Corrección negativa			

RESULTADO DEL TEST	**Notable**	**7,45**
PRECIO/CALIDAD	**Sobresaliente**	
Precio (recomendado por el distribuidor)	12 € *(1.997 Ptas.)*	
Cálculo de la nota precio/calidad	12 / 7,45 = 1,61 = Sobresaliente	

* En todas las configuraciones del laboratorio. Más información de los PC en Pág. 94.


CHROME
DONDE LOS IMPLANTES
SON UNA NECESIDAD,
NO UN LUJO.
16+
www.pegi.info
GATHERING
techland
Distribuido en España por Virgin PLAY
www.virginplay.es
PC CD
© 2003 Techland Sp. z.o.o. Chrome, Techland, y el logotipo de Techland son marcas comerciales de Techland Sp. z.o.o. Gathering, el logotipo de Gathering, Take Two Interactive Software, y el logotipo de Take Two son marcas comerciales de Take Two Interactive Software.
Todas las demás marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños. Desarrollado por Techland Sp. z o.o. Editado por Gathering. Reservados todos los derechos.
A TAKE-TWO COMPANY

REEDICIÓN

MORTYR 2093-1944

ACCIÓN • Un mundo futuro en manos de ese pequeñín irascible de bigote ridículo es una buena excusa para sacar el arma y no parar.

Alguien se ha preguntado qué hubiera sido del mundo si Hitler hubiera ganado la Segunda Guerra Mundial? Pues bien, los chicos de Gamesforu se han puesto a fabular y nos lanzan el envite de derrocar al todopoderoso tercer Reich allá por el año... ¡¡¡2093!!!

CÓMO SE JUEGA

Lo primero que nos queda claro nada más colgarnos el fusil es que desterrar a las hordas nazis de la faz de la Tierra requerirá una acción contundente, agresiva y gallardamente violenta dada la abusiva cantidad de enemigos que nos estará esperando en cada habitación en que osemos poner un pie. Pero que no cunda el pánico, inferioridad numérica sí, pero en potencial de armas ganamos por goleada.

Trece armas componen el arsenal puesto a nuestra disposición, representativas ellas de las dos épocas que visitaremos. Y es que debemos batirnos el cobre tanto en el pasado como en el futuro, o sea, 1944 y 2093, cambiando las balas por los láser que ensordecen menos y matan igual.

Lo que sí necesitaremos en ambos periodos es gozar de buena puntería y un portentoso sentido de la orientación para movernos por mapas laberínticos donde será fácil perderse.

VALORACIÓN

A pesar de contar con una solera de más de tres años de antigüedad, «Mortyr» certifica su validez como producto orientado a la diversión sin complicaciones. Si nos da igual su desfasada tecnología y apostamos por los juegos de acción bien estructurados, aunque difíciles hasta la exasperación por culpa de sus nazis enemigos, encontraremos en «Mortyr» muy buen material.

El argumento, que pasará sin pena ni gloria en un principio, adquiere singular relevancia más o menos hacia la mitad del desarrollo, cuando se produce un cambio radical en la trama que nos dejará pasmados.

Si, además, contamos con un PC poco potente, este «Mortyr» puede convertirse en una de las mejores opciones existentes.

Direcciones de Internet Pág. 112
¿Funciona en mi PC? Pág. 94

CONTROLES BÁSICOS

Ratón:
- **Botón Izquierdo:** Disparar
- **Botón Derecho:** Saltar

Teclado:
- X : Patada
- Ctrl : Agacharse

Los enemigos son fieros en el combate y dueños de una puntería que desafía a la lógica. Sólo ser más rápidos nos dará una oportunidad.

Los laberínticos mapas harán que pasemos por el mismo sitio en más de una ocasión. El sentido de la orientación es imprescindible.

RESULTADOS DEL TEST

VERSIÓN COMENTADA: PC (Win 95/98/ME/XP)

Mortyr 2093-1944

DISTRIBUIDOR: Zeta Games
TEL. INFORMACIÓN: 93 484 66 00 FAX: 93 232 44 71
PRODUCTOR: Interactive Mirage
DESARROLLADOR: Games for U
OTRAS VERSIONES: No

EDAD RECOMENDADA: Mayores de 12 años
ADECUADO PARA: Todos los niveles de experiencia

COMENTARIO DEL JUEGO

Título de acción que propone, como excusa, un tétrico futuro alternativo en el que Hitler ha conquistado el mundo y que nos sirve en bandeja una borrachera de tiros donde las neuronas brillan por su ausencia.

	Porcentaje		Nota
CALIDAD DEL JUEGO (OPINIÓN DEL REDACTOR)	**58%**		**4,66**
Gráficos	**13%**		**4,00**
Nivel de detalle de los personajes	3%	Mediocres	2,00
Nivel de detalle de los escenarios / entornos	3%	Mediocres	2,00
Animación / Movimientos de los personajes	2%	Correctos	4,00
Efectos especiales	2%	Inexistentes	1,00
Tecnología	3%	3D	10,00
Sonido	**7%**		**3,86**
Música	2%	Cuidada	6,00
Efectos de sonido	3%	Normales	5,00
Diálogos / Voces	2%	No tiene	0,00
Jugabilidad	**38%**		**5,03**
Periodo de aprendizaje básico para comprender el juego	6%	Corto	8,00
Vida del juego	6%	Media	5,00
Argumento	4%	Interesante	9,00
Realismo	3%	Imperceptible	1,00
Intensidad	3%	Alta	7,00
Variedad de situaciones	3%	Escasa	2,00
Comportamiento de los adversarios (Inteligencia Artificial)	6%	Muy baja	1,00
Textos - Subtítulos	2%	Bien adaptados	8,00
Control adecuado por tipo de juego / Respuesta	5%	Teclado-Ratón / Aceptable	5,00
SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE	**2%**		**3,00**
Teléfono de asistencia técnica	1%	93 484 66 00	6,00
Ayuda en internet	1%	No tiene (www.zetamultimedia.com)	0,00
INSTALACIÓN	**5%**		**8,00**
Dificultad de la primera instalación (comprobado)	2%	Arranque automático	10,00
¿Indica espacio necesario en disco? (Espacio utilizado en Megabytes, medido)	0,5%	No (542,3 Megabytes)	0,00
¿Indica espacio libre existente en disco? (comprobado)	0,5%	No	0,00
Desinstalación (Datos restantes no desinstalados, medido)	1%	0 Megabytes	10,00
Idioma de las instrucciones de instalación (comprobado)	1%	Castellano	10,00
MANUAL DE INSTRUCCIONES	**2%**	Suficiente (C,F,G,J)	**4,00**
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE SONIDO	**10,8%**	Funciona con las 24 tarjetas	**10,00**
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE VÍDEO	**10,8%**	Más información en Pág. 94	**10,00**
POSIBILIDAD DE CONFIGURACIÓN	**4%**		**8,75**
Menús de configuración en castellano	1%	Sí	10,00
Ajustes de resolución-profundidad de color	1%	Sí/No	5,00
Ajustes de música / efectos de sonido	1%	Sí	10,00
Ajustes de dificultad	1%	Sí	10,00
OTROS DATOS	**7,4%**		**7,43**
Variedad de elementos del juego (comprobado)	2%	13 armas distintas y 15 tipos de enemigos	6,50
Opciones de guardar partida (comprobado)	2%	En momentos concretos	7,00
Dispositivos de control compatibles	1%	Teclado-Ratón	4,00
Idioma (comprobado)	2%	Castellano	10,00
Número máximo de jugadores (en el mismo ordenador/en red, datos del fabricante)	0%	1/8 (Red Local/Internet)	
NOTA MEDIA	**100%**		**6,30**
Corrección positiva			
Corrección negativa			

RESULTADO DEL TEST	**Bien**	**6,30**
PRECIO/CALIDAD	**Sobresaliente**	
Precio (recomendado por el distribuidor)	9,95 € (1.656 Ptas.)	
Cálculo de la nota precio/calidad	9,95 / 6,30 = 1,58 = Sobresaliente	

MAX PAYNE™ 2

THE FALL OF MAX PAYNE

UNA HISTORIA DE AMOR DE CINE NEGRO

"SUPERA DE FORMA INIMAGINABLE TODO LO QUE SE PODÍA ESPERAR DE ÉL".
MICROMANÍA. Julio de 2003.

WWW.ROCKSTARGAMES.COM/MAXPAYNE2

WWW.MAXPAYNE2.COM

© 2003 Rockstar Games, Inc. Max Payne y el logo de Max Payne, Rockstar Games y el logo R son marcas comerciales y/o registradas de Take-Two Interactive Software. Remedy y el logo de Remedy son marcas comerciales de Remedy Entertainment, Ltd. El resto de marcas y marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños. Todos los derechos reservados.

PlayStation.2

Distribuído por Virgin Play.
Versión íntegra en castellano.

WWW.movilgalaxy.com ¡¡¡TENEMOS TODOS LOS JUEGOS, TONOS Y LOGOS!

polifónicos

AUSENTAROS PON EL TONO QUE SIEMPRE HAS QUERIDO EN TU MOVIL — SI NO VES LO QUE BUSCAS ENVÍA TP30 + UN ESPACIO Y UNA PALABRA PARA LA BUSQUEDA > AL 7494

Envía TP30 + un espacio y el código del tono > al 7494 — O llama al 806 52 61 40

83599	PAPI CHULO	EL CHOMBO
83604	LOCA	MALENA GRACIA
82652	FIESTA PAGANA	MAGO DE OZ
81690	BYE BYE	DAVID CIVERA
83584	BRING ME TO LIFE	EVANESCENCE
83796	LA MADRE DE JOSE	EL CANTO DEL LOCO
80025	THE SIMPSONS	THEME
80726	NO WOMAN NO CRY	BOB MARLEY
80277	NOTHING ELSE MATTERS	METALLICA
83188	REAL MADRID	HIMNO OFICIAL
80017	MISSION IMPOSSIBLE	FILM
80056	INSOMNIA	FAITHLESS
80002	LOSE YOURSELF	EMINEM
80269	FREESTYLER	BOMFUNK MCS
81684	MUNDIAN TO BACH KE	PANJABI MC
80043	THE TERMINATOR	FILM
80001	IN DA CLUB	50 CENT
83609	VEN VEN VEN	SEX BOMB
82172	BARCELONA	HIMNO OFICIAL
80093	EQUADOR	SASH
83228	SAMBA ADAGIO	SAFRI DUO
80096	PULP FICTION	FILM
82004	A DIOS LE PIDO	JUANES
80293	ITS MY LIFE	BON JOVI
82835	MIÉNTEME	D. BISBAL Y E. GADEL
83658	STAR WARS	JOHN WILLIAMS
83662	CRAZY IN LOVE	BEYONCE & JAY Z
80298	MASTER OF PUPPETS	METALLICA
83655	THUNDERS TRUCK	ACDC
83578	HASIENDO EL AMOR	DINIO
83675	FLIGHT 673	DJ TIESTO
83580	WEEKEND	SCOOTER
80472	EVERY BREATH YOU TAKE	THE POLICE
83797	MAS QUE NADA	TANGA GIRLS
80065	FRIENDS	THEME
83290	SIN MIEDO A NADA	ALEX UBAGO & AMAIA
80174	THE X FILES	THEME
80143	PINK PANTHER	THEME
83598	MARIPOSA TRAICIONERA	MANA
83585	LIBERTINE	KATE RYAN
80045	WITHOUT ME	EMINEM
82124	ATLETICO DE MADRID	HIMNO OFICIAL
80014	JAMES BOND	FILM
83642	NO TE ESCAPARAS	HOMBRES G
81687	PUEDES CONTAR CONMIGO	OREJA V GOGH
80642	ENJOY THE SILENCE	DEPECHE MODE
82284	COLOR ESPERANZA	DIEGO TORRES
83650	SAINT ANGER	METALLICA
82440	DIME	BETH
81691	JALEO	RICKY MARTIN
83607	BESA MI PIEL	NATALIA
81686	SAMBAME	UPA DANCE
81685	TU ES FOUTU	IN-GRID
82935	NOCHES DE BOHEMIA	NAVAJITA PLATEA
80024	THE MATRIX	FILM
82361	CHIHUAHUA	DJ BOBO
83850	LAS TAPITAS	ANUNCIO ONCE
81689	ROSAS Y ESPINAS	DAVID BISBAL
80406	TAKE ON ME	A-HA
82430	DEVUÉLVEME LA VIDA	ANTONIO OROZCO
80041	HEAVEN	DJ SAMMY FEAT. YARON
83667	JOGI	PANJABI MC
80108	BENNY HILL	THEME
83844	GET IT TOGETHER	SEAL
80029	JENNY FROM THE BLOCK	JENIFER LOPEZ
83806	ANOTHER NIGHT	SPS
83856	20 DE ENERO	LA OREJA DE VAN GOGH
82813	MI JEFE	MOJINOS ESCOZÍOS
83653	ALL THE THINGS SHE SAID	TATU
82605	ES UNA LATA EL TRABAJAR	LUIS AGUILÉ
83808	HIMNO DE ESPAÑA	HIMNO
83605	VIVA LA NOCHE	AINOHA
80336	MACGYVER	THEME
82436	DÍGALE	DAVID BISBAL
80217	I CAN'T GET NO SATISFACTION	ROLLING S.
80012	SK8ER BOI	AVRIL LAVIGNE
80554	ONE MORE TIME	DAFT PUNK
80197	SANDSTORM	DARUDE
80062	IN THE END	LINKIN PARK
82380	DAME VENENO	LOS CHUNGUITOS
83849	MOLINOS DE VIENTO	MAGO DE OZ
83654	JUST CANT GET ENOUGH	DEPECHE MODE
83297	SOBE SON	MIAMI SOUND MACHINE
83601	UN EMOZIONE PER SEMPRE	E. RAMAZZOTTI
80321	UNFORGIVEN	METALLICA
83641	CALAVERA	SEGURIDAD SOCIAL
80137	ENTER SANDMAN	METALLICA
82123	ATHLETIC DE BILBAO	HIMNO OFICIAL
83847	SUFRE MAMON	HOMBRES G
83649	BUSINESS	EMINEM
83786	DESENCHANTEE	KATE RYAN
81664	CHILDREN	ROBERT MILES
82740	MALDITO DUENDE	HÉROES DEL SILENCIO
83845	MISS INDEPENDENT	KELLY CLARKSON
83619	TORRENTE	IN SABINA Y SANTIAGO SEGURA
83666	HOLLYWOOD	MADONNA
80073	NO GOOD FOR ME	THE PROGIDY
80044	ROCKY	FILM
80067	BELISSIMA	DJ QUICKSILVER
80030	CHANGES	2PAC
83586	SOMEWHERE I BELONG	LINKING PARK
80051	TOP GUN	FILM
83661	AXEL F 2003	DJ MURPHY BROWN
80078	BILLY JEAN	MICHAEL JACKSON
80131	BUFFY THE VAMPIRE SLAYER	THEME
80285	CHARLIE'S ANGELS	THEME
82341	CUANDO TÚ VAS	CHENOA
82886	NI MÁS, NI MENOS	LOS CHICHOS
80091	20TH CENTURY FOX	FILM
83820	HIPNOTIZADAS	LUNAE
83680	IT JUST WONT DO	TIM DELUXE
83651	SPANISH	CRAIG DAVID
80498	THE PHANTOM OF THE OPERA	OPERA
83394	TODA LA NOCHE EN LA CALLE	AMARAL
82364	CHIQUILLA	SEGURIDAD SOCIAL
80478	CRAZY	AEROSMITH
80158	RING RING	NORMAL RINGTONE
83821	SACRAMENT	HIM
83657	START ME UP	ROLLING STONES
83591	U MAKE ME WANNA	BLUE
82000	A BAILAR	CANTORES DE HÍSPALIS
82092	AMOR AMOR AMOR	LUIS MIGUEL
80023	AUSTIN POWERS	THEME
83638	EYES OF THE TRUTH (MATRIX R)	ENIGMA
80239	FINAL COUNTDOWN	EUROPE
83834	LA ABEJA MAYA	TELEVISIÓN
83635	QUE VUELVA YA GEORGIE DAN	C. CANALLA
82190	BETIS	HIMNO OFICIAL

MOVILSTATION

¡¡¡¡Ahora puedes convertir tu móvil en una consola!!!

CARRERA DIABLO	1014	
PRINCE OF PERSIA	1005	
SIBERIAN STRIKE	1011	
SKATE & SLAM	1012	
RAYMAN 3	1018	
RAYMAN BOWLING	1009	
HONEYBOX	1045	
SOLITARIO	1013	
DESAILLY PRO SOCCER	1020	
GUERRA URBANA	1008	
LEGIONES SOLARES	1016	
LOCKEMUP	1004	
VELOZ Y EXTREMO	1041	
INVASIÓN A LA TIERRA	1003	
RAIL RIDER	1006	
SUMMER VOLLEY	1015	
SIX BROKEN WINGS	1007	
CLUSTER PIRATE	1002	
SUBMARINO	1031	
ROMPE BLOQUES	1001	
PHANTOM EAGLE	1025	
PLANET 0	1021	
RAYMAN GOLF	1010	
GULO'S TALE	1017	
SIX RAVEN	1085	
CASINO	1019	
ASALTO ALIEN	1026	
MIRROR IN ACTION	1052	

SÓLO ENVÍA >> SEGUIDO DE ESPACIO Y EL CÓDIGO DE TU JUEGO AL >> JJ30 7494

O LLAMA AL 806 52 61 60 — EJ: JJ30 1005.

Si dudas estamos en juegos@movilgalaxy.com

JUEGOS JAVA PARA MOVILES

LOS JUEGOS INTERACTIVOS CON MAS EXITO EN EL MERCADO INTERNACIONAL

B-MAN	107159	
M-FUT	111582	
BETRIS	111561	
BUBBLE	107688	
FOOTRIX	107689	
PINBALL	110266	
GR. PRIX	111573	
E. SPEED	110206	
TANK W.	107152	
SUMMER G.	110259	
FRUIT M.	110209	
NINIBALL	111585	
TAXI	110219	
HOCKEY	111583	
BOXING	107729	
KI. BOSS	107705	
SNBOARD	107714	
DARTS	110842	
JAM	107687	
MOBIBALL	111584	
ALIEN	111556	
HAP HOUR	124543	
SKATEB	107713	
SPACE	107154	

LLAMA AL 806 52 61 43 — SI DUDAS ESTAMOS EN JUEGOS@MOVILGALAXY.COM / O ENVÍA UN SMS CON EL TEXTO> MJ33 ▶ 7494

XMEN2	cod XMEN	
ITALIANJOB	cod JOB	
MOBILERC	cod RC	
ROULETTE	cod ROU	
MCQUAID	cod MC	
MOBOWLING	cod BOWLING	
TOPGUN	cod TOP	
BLACKJACK	cod BLACK	
SNOPRO	cod SNO	
WILD8BALL	cod WILD	
ELDER SCROLLS	cod ELDER	
TRAGAPERRAS	cod SLOTS	

NUEVO EN ESPAÑA

MEGA JUEGOS móviles

ENVIA MGJ3+

UN ESPACIO Y EL CODIGO DEL MEGAJUEGO AL ▶ 7808

SI TIENES ALGUNA SUGERENCIA PARA NUESTRO PRÓXIMO NÚMERO>> ENVÍA PEDIDO + ESPACIO + UNA DESCRIPCIÓN DE LO QUE QUIERES AL 7494. *Precio sms: 0,9 €/min. *Precio max/min 906: 1,06 €/r.f., 1,357 €/r.m. Apd. Correos 3119 - 41003 Sevilla *Los datos obtenidos entrarán en la base de datos para el envío de publicidad. Para dar

MOTOROLA A830 E380 E390 T720 T720i V300 V600/ NOKIA 3300 3510i 3650 5100 6100 6220 6610 6800 7210 7250 7250i 7650 8910i N-GAGE/ PANASONIC GD87/ SHARP GX10/ SONYERICSSON> P800 T300 T310 T302 T610 T618 T68 T68i /MOVILSTATION>> MOTOROLA T720/ NOKIA 3410 3510i 3650 5100 6100 6310i 6610 7210 7250 7650/ SHARP GX10 /SIEMENSMSI

Logos y tonos necesitan 1 solo mensaje para su descarga. + inf. consultar en www.movilgalaxy.com o en juegos@movilgalaxy.com.

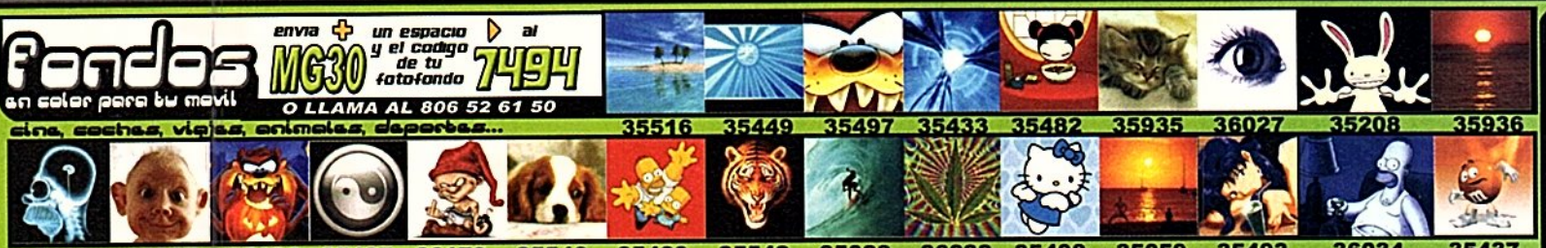
PARA TU MÓVIL...HAY MUCHOS MÁS EN NUESTRA PÁGINA WEB ¿A QUÉ ESPERAS?

Fondos en color para tu movil

envia MG30 + un espacio y el codigo de tu fotofondo ▶ al 7494

O LLAMA AL 806 52 61 50

cine, coches, viajes, animales, deportes...



35516 35449 35497 35433 35482 35935 36027 35208 35936

35440 35937 35484 35427 36170 35546 35489 35542 35028 36232 35498 35059 35493 36034 35437

35438 35485 35501 35453 35492 35252 35499 35446 36213 36283 35426 35321 35280 35322 PERRO ANIMA109

35479 35494 35518 35994 36155 36036 35955 35503 35460 36281 35477 35212 35418 36094 35521 ANIMA108

35541 35520 35502 35476 35487 35425 35980 35429 35945 36009 36010 35038 36103 35570 35819 ANIMA111

ANIMACIONES

TONOS

ENVIA MM19 + UN ESPACIO Y EL CODIGO DEL LOGO O TONO + UN ESPACIO Y LA MARCA DE TU MOVIL > AL 7494

O LLAMA AL TELÉFONO 806 52 61 33 EJ: MM19 0412 SIEMENS

¡¡¡SI NO ENCUENTRAS EL TONO QUE ESTÁS BUSCANDO ENVÍA MM19 SEGUIDO DE ESPACIO Y UNA PALABRA DE BUSQUEDA AL 7494

TOP 20

54353	PAPI CHULO EL CHOMBO
55058	CARA AL SOL HIMNO
62096	LAS TAPITAS A. ONCE
55011	HIMNO DE ESPAÑA HIMNO
54210	FIESTA PAGANA MAGO DE OZ
62073	SHIN CHAN TV
54368	BYE BYE DAVID CIVERA
54391	SON DE AMORES ANDY Y LUCAS
62023	SIMPSONS TV
68014	HALA MADRID HIMNO
55024	HIMNO DE LA LEGION HIMNO
59608	8 MILE EMINEM
54387	LOCA MALENA GRACIA
54394	NO ES LO MISMO A. SANZ
62027	FRAGGLE ROCK TV
60570	BRING TO LIFE EVANESCENCE
68002	CANT DEL BARCA HIMNO
54388	LA MADRE DE JOSE CANTO LOCO
54276	NI MAS NI MENOS LOS CHICHOS
51027	MISSION IMPOSSIBLE CINE
68030	CENTENARIO REAL MADRID HIMNO
68004	ATHLETIC DE BILBAO HIMNO
62094	MAS QUE NADA TANGA GIRLS
59168	NO WOMAN NO CRY BOB MARLEY
62039	RASCA Y PICA TV
51005	EL EXORCISTA CINE
57005	TARZAN GRITO
59709	CRAZY IN LOVE BEYONCE FEAT.
62098	LA CREMITA ANUNCIO ONCE
51021	LA PANTERA ROSA CINE
55022	ELS SEGADORS HIMNO
55059	ASTURIAS PATRIA QUERIDA HIMNO
60238	NOTHING ELSE... METALLICA
68015	REAL SOCIEDAD HIMNO
65021	PAQUITO CHOCOLATERO YEYE
72107	BRAVEHEART DJ SAKIN
53240	LETHAL INDUSTRY DJ TIESTO
51003	EL BUENO EL FEO Y EL MALO CINE
59045	TUBULAR BELLS MIKE OLDFIELD
62007	EL EQUIPO A TV
54275	ME MUERO X CONOCERTE AJUBAGO
60278	DESENCHANTEE KATE RYAN
53237	UNIVERSE CHASIS
62005	COCHE FANTASTICO TV
54323	DIME BETH
60213	THE TROOPER IRON MAIDEN
60118	IN THE END LINKING PARK
50009	LA INTERNACIONAL TRADICIONAL
68001	ATLETICO DE MADRID HIMNO
62029	VERANO AZUL TV
54274	HASTA QUE EL... MAGO DE OZ
53221	INFECTED BARTHEZ
53205	SAMBA ADAGIO SAFRI DUO
54289	MIENTEME DAVID BISBAL
54354	HACIENDO EL AMOR DINIO
60024	THE FINAL COUNTDOWN EUROPE
59604	LOSE YOURSELF EMINEM
54326	SAMBAME UPA DANCE
53346	MUNDIAN TO BACH KE PANJABI MC
60012	SWEET CHILD... GUNS N ROSES
51075	GLADIATOR CINE
51036	TITANIC CINE
53009	FREESTYLER BOOMFUNK MC
60045	SATISFACTION ROLLING STONES
54231	A DIOS LE PIDO JUANES
51000	STAR WARS DARTH VADER CINE
54355	JALEO RICKY MARTIN
59468	WITHOUT ME EMINEM
62065	MTV ANUNCIO
59626	IN DA CLUB 50 CENT
72191	MORTAL KOMBAT TEC. SYNDROME
64059	TO ZANARKAND FINAL FANTASY X
60078	MOONLIGHT SHADOW M. OLDFIELD
53362	GIULIA DJ LASHA
54306	COLOR ESPERANZA DIEGO TORRES
62000	BENNY HILL TV
60013	NUMBER OF THE... IRON MAIDEN
55025	PARTIDO POPULAR HIMNO
54180	CHIQUILLA SEGURIDAD SOCIAL
51087	TERMINATOR CINE
59741	WHITE FLAG DIDO
53014	ECUADOR SASH
53199	ON THE MOVE BARTHEZ
55060	GUARDIA CIVIL HIMNO
62067	CHIHUAHUA COCACOLA
53341	TU ES FOUTU INGRID
61012	BREATHE PRODIGY
60015	ENTER SANDMAN METALLICA
53060	CAFE DEL MAR ENERGY 52
51113	MAY IT BE EL SR DE LOS ANILLOS
54371	NUNCA DEBI ENAMORARME CAMELA
53252	INSOMNIA FAITHLESS
54259	LLORARE LAS PENAS DAVID BISBAL
68026	WE ARE THE CHAMPIONS QUEEN
68010	HIMNO DEL OSASUNA CF HIMNO
54133	SUFRE MAMON HOMBRES G
59706	GET BUSY SEAN PAUL
54272	DANZA DEL FUEGO MAGO DE OZ
53262	SUBURBAN TRAIN DJ TIESTO
60611	GOING UNDER EVANESCENCE
60399	PARANOID BLACK SABBATH
55023	HIMNO DE GALICIA HIMNO
54291	DIGALE DAVID BISBAL
54361	ES UNA LATA... HOTEL GLAM
53238	SPACE MELODIE LUNA PARK
54369	PUEDES CONTAR... OREJA V GOGH
64047	METAL GEAR SOLID VIDEO
60073	LIVIN ON A PRAYER BON JOVI
65011	MI CARRO MANOLO ESCOBAR
54316	NO ME LLAMES ILUSO CABRA MEC.
54290	2 HOMBRES Y I DESTINO D. BUSTA.
61005	OXYGEN JEAN MICHEL JARRE
60269	ALL THE THINGS SHE SAID TATU
54257	CUANDO TU VAS CHENOA
65039	SOY MINERO ANTONIO MOLINA
53257	NEVER AGAIN MILK INC
51092	HARRY POTTERTHEME CINE
61018	ENJOY THE SILENCE DEPECHE MODE
60004	HIGHWAY TO HELL ACDC
59580	DILEMA NELLY FT KELLY ROWLAND
61048	HEY BOY HEY GIRL CHEMICAL BR.
54208	CORAZON INDOMABLE CAMELA
59592	SKATER BOY AVRIL LAVIGNE
71015	ZANKOKU NA TENSHI... EVANGELION
53037	I WILL SURVIVE GLORIA GAYNOR
54381	HOY NO TE ESCAPARAS HOMBRES G
54310	MORENITA UPA DANCE
59599	JENNY FROM THE BLOCK J. LOPEZ
51111	PULP FICTION THEME
60592	GAY BAR ELECTRIC SIX
51008	EL PADRINO CINE
59143	EVERY BREATH YOU TAKE POLICE
54313	TRAGEDIA MARC ANTHONY
54379	MARIPOSA TRAICIONERA MANA
54380	HIPNOTIZADAS LUNAE
53363	EMOTION DJ ROSS
51127	LA VIDA ES BELLA CINE
54332	DEVUELVEME LA VIDA M. NANDEZ
56000	LA ABEJA MAYA INFANTIL
54393	OJU LAS NI AS
54383	FIESTA DEL BARRIO DJ MENDEZ
60000	BACK IN BLACK ACDC
62063	A LITTLE LESS ELVIS PRESLEY
62043	SOUTHPARK TV
60615	FRANTIC METALLICA
64104	SUPERSTAR JAMELIA
60614	NUMB LINKING PARK
53373	MARIA I LIKE IT LOUD SCOOTER
64103	ME AND MRS JONES BILLY PAUL
64102	SENORITA JUSTIN TIMBERLAKE
64101	WHERES THE HOOD ATP DMX
64100	PIMP 50 CENT
54396	20 DE ENERO OREJA DE VAN GOGH
54395	LOS SERRANO FRAN PEREA
68003	HIMNO DEL BETIS HIMNO
59699	UN EMOZIONE PER... E. RAMAZZOTTI
51033	STAR WARS CINE
53225	OUT OF GRACE ANGLIA
54300	NO SOY UN SUPERMAN D. BUSTA.
59705	IN TANGO IN GRID
60356	NOT GONNA GET US TATU
60593	FAINT LINKING PARK
71061	SUTEKI DA NE FINAL FANTASY X
54392	ANOTHER NIGHT SPS
71031	SAKURA SAKU LOVE HINA
51016	JAMES BOND CINE
64056	EYES ON ME FINAL FANTASY VIII
71042	I3 NO JUNJOU NA... KENSHIN
60587	MOBSCENE MARILYN MANSON
51131	CONCERNING HOBBITS EL SR ANILLOS
71017	THE GREAT WARRIOR FINAL FANTASY VII
51158	ROCKY CINE
62097	LA MEDUSA ANUNCIO ONCE
63000	CUMPLEA OS FELIZ TRADICIONAL
60317	SUSPICIOUS MINDS ELVIS PRESLEY
60328	SMELLS LIKE TEEN SPIRIT NIRVANA
51013	INDIANA JONES CINE
59539	WHEN IM SIXTY FOUR THE BEATLES
51070	TIBURON CINE
53220	MOI...LOLITA ALIZEE
51024	MAN IN BLACK CINE
60410	I WAS MADE FOR LOVING YOU KISS
59605	FEEL ROBBIE WILLIAMS
54390	VEN VEN VEN SEXBOMB
59321	THE WAY I AM EMINEM
62014	INSPECTOR GADGET TV
62074	HEIDI TV
68020	HIMNO DEL ZARAGOZA CF HIMNO
62009	EXPEDIENTE X TV
71035	DRAGON BALL MANGA
54336	DAME VENENO LOS CHICHOS
54217	ASEREJE LAS KETCHUP
53361	SUNLIGHT DJ SAMMY
60566	MASTER OF PUPPETS METALLICA
60556	FEAR OF THE DARK IRON MAIDEN
71028	TENSHI NO YUBIRIKI KARESHI KANOJO
59616	SING FOR THE MOMENT EMINEM
59707	ROCK YOUR BODY JUSTIN TIMBERLAKE
71011	HEAD CHA LA DRAGON BALL Z
54360	QUE CORRA EL AIRE MANU CARRASCO
71021	ITOOSHI HITO... NI FUSHIGI YUUGI

MOVILÍZATE

AHORA PUEDES CONSEGUIR EL MÓVIL QUE MÁS ENCAJA CONTIGO. Para ello sólo tienes que demostrar que encajas con el móvil mediante un TEST DE PERSONALIDAD y recibirás uno de estos 4 móviles gratuitamente. Sólo móviles de última generación que se RENOVARÁN MENSUALMENTE para incorporar los últimos modelos

Para recibir el test envía un sms con MOVILIZATE1 al 7494 y consigue un movil y conocete a ti mismo

¡¡¡SOLO MOVILES DE ULTIMA GENERACION!!!

TELECOÑAS

Estos son sólo algunos ejemplos de nuestras divertidas bromas... hay muchas + bromas en nuestra centralita. Escúchalas en el tifno. y elige la que más te guste....

¡¡¡GRITOS DE FÚTBOL!!! ¡¡¡BROMAS EROTICAS!!! Llama y elige el código de tu broma y nosotros nos ocuparemos de todo ¿TE GUSTA GASTAR BROMAS...?

806 52 62 49

BOMBON	UN TRAVESTI LLAMARÁ A TU AMIGO PARA PROPONERLE JUEGOS ERÓTICOS
EMBARAZA	UNA EMBARAZADA LLAMARÁ A TU AMIGO ANUNCIÁNDOLE QUE ES EL PADRE
ORGASMO	TU AMIGO ESCUCHARÁ UN ORGASMO MUY EXPLOSIVO
CHULO	UN CHULO LLAMARÁ A TU AMIGO PARA PEDIRLE EL PAGO POR SU CHICA.
VIDEO	UN VÍDEO-CLUB LLAMARÁ A TU AMIGO PIDIÉNDOLE UNAS PELÍCULAS...
CONTACTO	UNA CHICA LLAMARÁ A TU AMIGO PQ LO HAVISTO EN LOS CONTACTOS.
ANUNCIO	UNA AGENCIA MATRIMONIAL LE ANUNCIARÁ QUE TIENEN A SU CHICA IDEAL.
CUMPLE	UNA PEÑA DE GENTE LE CANTARÁ A TU AMIGO EL CUMPLEAÑOS FELIZ.
JURADO	AVISARÁN A TU AMIGO PARA FORMAR PARTE DE UN JURADO POPULAR.
BANCO	UN BANCO RECLAMARÁ A TU AMIGO UNAS DEUDAS PENDIENTES.
SANTO	UNA PEÑA DE GENTE FELICITARÁN A TU AMIGO POR SU SANTO.
BARCA	TU AMIGO RECIBIRÁ LOS EFUSIVOS GRITOS DE HINCHAS DEL BARÇA.

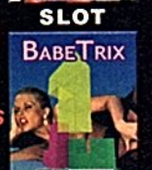
¡NUEVO EN ESPAÑA!

JUEGOSJAVA +18

ANIMA TU MÓVIL CON LOS JUEGOS MÁS CALIENTES

envia un mensaje con MJ35 al 7494

SLOT

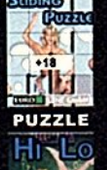


BABE

PAC

INVADERS

STRIP



PUZZLE

HILO

BREAK

JACK

Se de baja llame al 902013633 Nº LIC. SGAERMVEM/S13/09/9019 *Máv. compatibles: POLIFÓNICOS NOKIA 3300 3510 3510i 3650 5100 6100 6220 6610 6800 7210 7250 7250i 7650 8910i N-GAGE/ MOTOROLA C350 T720 T720i V600/ PANASONIC GD87 SMSUNG SGH-N620 SGH-T100 SIEMENS M55 C55 S55 SL55 U10/ SONYERICKSON P800 T610/T618/ MMS>> TTSO JUEGOSJAVA Y JUEGOS +18 >> Nokia 7650 7210 3650 6610 3410 6310i 3510i 6910i 3510 SL45i Siemens M50 C55 Motorola T720 Sharp GX10 MEGAJUEGOS NOKIA 3650 7650 7210, 6100 3510i 3410 MOTOROLA T720 SIEMENS S55 SHARP GX10. Polifónicos y juegos necesitan varios mensajes para su descarga.

Comparativa: Acción 3D futurista

MATONES ESTELARES

Se valen del armamento más sofisticado para repartir justicia en el futuro. Son héroes, o mercenarios, o ex-marines enfrentados a cientos de enemigos y un pasado tortuoso.

Los juegos de acción 3D futurista son un nuevo género surgido al amparo de ideas que, sin llegar a ser absolutamente revolucionarias, sí que suponen una evolución notable de lo visto hasta ahora.

Y es que si hemos apellidado a este género como de "futurista" es porque su acción se desarrolla en futuros lejanos, muy tecnificados, donde la raza humana ya ha conquistado el espacio y todas sus fronteras. El problema de tanto viaje espacial es que siempre te cruzas con un extraterrestre que se opone a tus intentos de conquista y te planta cara.

De esos enfrentamientos nacen armamentos, ingenios y vehículos increíbles que, por vez primera en el territorio PC, podremos llegar a controlar para hacer más variado el desarrollo de la partida. Así los jeeps, naves, injertos o armamento espacial toman una importancia capital.

LOS CRITERIOS

Recopilando los criterios exigibles a un juego de acción 3D futurista, hemos buscado en las estanterías de las tiendas y hemos encontrado cuatro alumnos aventajados que añaden a esos viejos principios de "disparar y luego preguntar" los elementos antes descritos. Es decir, desarrollarse en un futuro lejano, gozar de enemigos de otros mundos y, a ser posible, bastante cabreados, disfrutar de un armamento "guachi", controlar al personaje en primera persona y no parar un segundo de correr y disparar.

LOS JUEGOS

Para este mes los juegos que hemos elegido son «Halo», «Unreal II The Awakening», «Mace Griffin Bounty Hunter» y «Chrome», todos ellos títulos con calidad demostrada, y todos con una serie de puntos en común que hemos representado en una tabla creada específicamente para el género de acción 3D futurista.

El mayor bocado de la nota se lo llevan las opciones de juego, con un 42%, que engloban asuntos capitales para la jugabilidad como el entorno futurista diseñado para la historia o el número de armas destructivas incluidas. El jugador de los títulos de acción 3D futurista busca fundamentalmente armamento y situaciones inéditas. Partiendo de esta premisa hemos procedido a desglosar el género hasta el más mínimo detalle.

Otra parte importante de la tabla es el rendimiento del juego. Nuestro laboratorio ha sido juez implacable en 24 pruebas con diferentes configuraciones. No sólo es esencial que los juegos funcionen correctamente, si no que es primordial un alto grado de fluidez para poder apuntar y disparar a gran velocidad.

SÓLO ACCIÓN FUTURISTA

Se han dejado a un lado detalles técnicos como la calidad gráfica o las animaciones con el fin de enfocar la comparativa en la simple y pura acción. Los datos que refleja la tabla son la clave de lo que todos los juegos del género de la acción 3D futurista deben tener, y los contendientes elegidos lo saben.

RECONOCE EL GÉNERO

1.AMBIENTACIÓN
El juego debe estar situado en un futuro lejano con todo lo que conlleva: naves, armamento, caos, alienígenas...

2.ENEMIGOS
Humanos, androides, zombies, aliens... cuanta más diversidad y mayor talla de los engendros mucho mejor.

3.ARMAMENTO
Variado es la palabra clave, que sirva para todo tipo de situaciones y que nos saquen de mil apuros. Cuantas más balas nos permitan disparar por segundo, o más explosiones llenen la pantalla, mejor. Conviene que sea de sencillo manejo y tan efectivo como para hacer volar cuanto nos rodee.

4.PERSPECTIVA EN PRIMERA PERSONA
La visión subjetiva nos permite entrar directamente en la acción, estando cara a cara con el enemigo. Aparte, una mirilla debe estar siempre para apuntar a las hordas enemigas.

5.INTENSIDAD
La acción debe ser constante y sin tregua. No tanto en cantidad de enemigos como en intensidad de objetivos como acabar con un alienígena o abrir una compuerta cerrada.

Halo

Después de su éxito rotundo en Xbox, desembarca en los ordenadores personales uno de los juegos de acción más esperados.

Bungie • Microsoft España | Largo tiempo ha pasado desde que este juegazo se asomara a los primeros puestos de las listas de ventas en todo el mundo, y larga espera ha sido para los usuarios de PC, que aguardaban con los ojos haciéndoles chiribitas el momento de ponerle las manos, las dos, encima.

«Halo» nos dibuja un futuro negrísimo para la Humanidad. ¡Vamos!, que nos han colgado el cartel de "se cierra por pronta extinción". Aunque mientras quede un hombre vivo con redaños de héroe siempre habrá una rendija para la esperanza y un equipo de élite que nos salve de la zozobra.

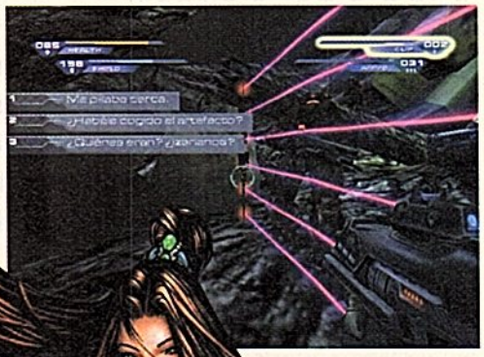
Sus grandes bazas están en la elevada variedad de situaciones y en el espectacular marco futurista donde se desarrolla la acción. Para sobrevivir a los rigores de tan hostil ambiente necesitaremos armas de aniquilación, enormes, potentes y variadas, y también vehículos capaces de llevarnos a cualquier punto del extenso mapa que a pie sería inalcanzable.

«Halo» es una gran experiencia de juego.

Requisitos: Pentium III 933 / 128 MB
Comentado en: CHJ Nº 31

Unreal II The Awakening

La policía del futuro también se encarga de mantener la paz y el orden, pero en vez de patrullar por calles bulliciosas va de planeta en planeta.



Epic Games • Atari | En el arranque nos encontramos con un prometedor marine venido a menos. La culpa, como siempre, hay que achacarla a ese carácter rudo e indómito que llevan a cuestas los héroes en el horizonte, con su particular camino de redención.

«Unreal II The Awakening» es la soberbia continuación de un juego que hizo, en tiempos, sombra al mismísimo «Quake». Un remozado apartado visual da vida a un atípico futuro en el que un sheriff espacial transita de planeta en planeta imponiendo la paz a la manera del antiguo Oeste, o sea a tiro limpio.

Nos enfrentaremos a una variopinta colección de enemigos alienígenas con un amplio y sin par arsenal. A veces, contaremos con la inestimable colaboración de personajes, no controlables, lo que le da más ambiente a la historia, pero no rebaja la tensión lo más mínimo, pues la mayor parte del tiempo estaremos rodeados y en continuo y mortal peligro.

Quizás se echa de menos la posibilidad de usar naves pero sin duda estamos ante un fantástico título de acción 3D futurista.

Requisitos: Pentium 733 MHz 256 MB
Comentado en: CHJ Nº25

Mace Griffin Bounty Hunter

Otro mercenario melancólico y solitario, un bala perdida que puesto en el punto de mira de sectas y despiadados criminales emergerá como héroe.

Warthog • VUG | Los cazarrecompensas están al alza y sus servicios se solicitan por doquier, aunque por lo general suelen llevarse más dinero que gloria. Con un mercado tan boyante, pero a la vez tan saturado, es necesario tener un buen equipo que garantice el impecable cumplimiento de los "encargos", y cómo no, una panoplia armamentística y una nave a la altura para defendernos en un espacio hostil y forrado de tipos duros sin escrúpulos. El instinto será fundamental para saber moverse por este convulso y violento futuro, y unas buenas nociones en el manejo de naves pues habrá que destruir estaciones espaciales y otros ingenios que quieren darnos caza.

Se ha dotado a «Mace Griffin» de una muy cuidada ambientación que sirve de cobertura ideal para el propósito fundamental del juego, que es entretener al jugador a base de acción.

El punto negro reside en la escasa inteligencia artificial con que se ha dotado a los enemigos, que no parecen tener muchas luces.

Requisitos: Pentium III 1 GHz / 128 MB
Comentado en: CHJ Nº32

Chrome

Un soldado de élite traicionado se rebela contra el sistema y sus antiguos compañeros. Su venganza será su único horizonte.

Techland • Virgin Play | Bolt Logan, miembro de la fuerza de elite SpecForce, ha sido traicionado, y eso no queda impune, máxime cuando hablamos de un fuera de serie y un rencoroso ampliamente reconocido.

Convertido en mercenario anónimo, pero con ganas de hacerse notar, reemprenderá su carrera ofreciendo sus servicios a cambio de importantes sumas de dinero para cometer actos de sabotaje contra ciertas peligrosas corporaciones.

En un futuro donde la vida vale tan poco, hay que estar sobradamente preparado, y eso implica llevar el cuerpo bien cargadito de implantes de todo tipo para mejorar nuestras capacidades en los numerosos combates en que nos veremos involucrados. Pues de esto va la cosa principalmente, luchar y luchar, o sea acción brutal incesante, con el añadido de poder pilotar y conducir una buena cantidad de vehículos.

A parte, «Chrome» incorpora ligeras pinceladas de acción táctica que nos arrancan por un instante de la dinámica del disparo a mansalva para relajar el tempo, pero no la tensión.

Requisitos: Pentium III 900 / 256 MB
Comentado en: CHJ Nº31

La Comparativa en Detalle

Los cuatro juegos seleccionados han sido sometidos a un completo Test creado expresamente para esta ocasión. Los parámetros analizados y puntuados se han consensuado con todos los miembros de la redacción, con la intención de definir las condiciones mínimas que debe cumplir un juego de Acción 3D Futurista.

SERVICIO

1 La venta del juego no exime al distribuidor de una responsabilidad posterior, por lo que creemos que una buena asistencia técnica puede convertir al comprador en asiduo de una compañía concreta.

INSTALACIÓN

2 La instalación debe ser clara y sencilla, y cuantos más pasos ahorre al usuario, mejor puntuación obtendrá.

OPCIONES DE JUEGO

3 En COMPUTER HOY JUEGOS creemos que el mejor juego de Acción 3D Futurista será aquel que posea la capacidad de sumergirnos en un futuro apocalíptico observando una serie de condicionantes: posibilidad de usar armamento nunca visto, manejar vehículos o naves con las que acabar con todo enemigo viviente y dosis de acción como para parar un tren.

Es por ello que hemos adjudicado más importancia al número de fases, armamento y vehículos que podemos disfrutar en cada juego, ya que creemos que en este tipo de desarrollos cuanta más cantidad, calidad y variedad, mucho mejor para el jugador.

Otro de los factores que debe mimar un título de este tipo es la inteligencia artificial de los enemigos. Cuanto más alta sea, más diversión y retos proporcionará. Es básico que el intento de los enemigos por acabar con nuestra existencia suponga un desafío y nos obligue a desplegar estrategias de ataque, lo contrario sería pulular por una feria llena de muñecos de "pim pam pum". Como dato para los jugadores que posean conexión a internet, reseñamos el número de participantes en partidas multijugador.

En fin, un apartado en el que podremos hacernos una idea sobre qué juego se amolda más a nuestros gustos y posibilidades.

FUNCIONAMIENTO/MANEJO

4 Los elementos que tienen que ver con el interfaz y el control del personaje aparecen en esta sección de la tabla. Cualquiera de los cuatro juegos presentados invita a descargar adrenalina desde el principio, pero para dejar claro cuál es el más intenso en este apartado hemos creado una tabla que sirve para conocer el interés a corto, medio y largo plazo según el periodo de aprendizaje necesario para disfrutar plenamente.

El manejo, a su vez, desvela si hay un buen o mal control de las teclas o si existen atajos de teclado rápidos y sencillos de utilizar para elegir las armas.

MANUAL DE INSTRUCCIONES

5 El manual de instrucciones debe cumplir con el requisito de ser un eficaz y veloz recurso de consulta, además de contener todos los datos referentes a objetivos, tipos de vehículos y armas, o brindar consejos y tácticas para la supervivencia. Un buen añadido sería la presencia de un apartado donde se revele el argumento y nos permita ponernos en antecedentes sobre los acontecimientos que nos deparará el juego.

RENDIMIENTO VÍDEO/SONIDO

6 Las pruebas de rendimiento de audio o vídeo intentan dar una idea real y precisa de la compatibilidad del juego en cada una de las 24 configuraciones de nuestro laboratorio. Y aunque los resultados no aparecen expresamente reflejados, sí dan una idea del grado de compatibilidad respecto del espectro de PC que tenemos en nuestro laboratorio. De esta forma, las puntuaciones comprendidas entre el 10 y el 7 garantizan un buen funcionamiento, así como todos los resultados inferiores al 6 serán sintomáticos de la posibilidad de sufrir problemas con los PC del Segmento Inferior (más inf. en Pág. 94).

LAS NOTAS

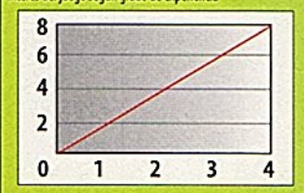
7 La relación precio calidad se obtiene de la operación resultante de dividir el resultado del Test por su precio. Esa cifra se lleva posteriormente a una tabla cuyos parámetros se han obtenido tras calcular el precio medio del segmento de juegos examinados en la comparativa, marginando por completo otros títulos y precios que a buen seguro podrían analizarse.

Índice hasta 4,50	Sobresaliente
4,52 hasta 5,62	Notable
5,63 hasta 7,49	Bien
7,50 hasta 11,24	Suficiente
11,25 hasta 22,48	Insuficiente
A partir de 22,49	Deficiente

En el laboratorio, COMPUTER HOY JUEGOS examina los títulos de esta comparativa en 24 ordenadores a una resolución de 800x600.

Resultados del Test

	Porcentaje
SERVICIO	**3,00%**
Teléfono de asistencia técnica (comprobado)	1,00%
Ayuda en Internet (comprobado)	2,00%
Teléfono de información (comprobado)	0,00%
Fax de información (comprobado)	0,00%
INSTALACIÓN	**5,40%**
Dificultad de la primera instalación (comprobado)	2,00%
Indica espacio necesario en disco duro (espacio ocupado, medido)	0,70%
Indica espacio libre en disco (comprobado)	0,70%
Desinstalación (datos restantes no desinstalados, medido)	1,00%
Idioma de las instrucciones de instalación (comprobado)	1,00%
OPCIONES DE JUEGO	**42,00%**
Desarrollo de situaciones futuristas (comprobado)	2,00%
Número de misiones en modo campaña	6,00%
Número de armas (comprobado)	4,00%
Número de objetos de apoyo (comprobado)	3,00%
Utilización del escenario en beneficio propio (comprobado)	2,00%
Inteligencia artificial de los enemigos (comprobado)	3,00%
Mejoras en las características de los personajes (número, comprobado)	2,00%
Variedad de enemigos (comprobado)	2,00%
Batallas estelares (comprobado)	2,00%
Control de vehículos (número, comprobado)	5,00%
Interacción con otros personajes (comprobado)	3,00%
Órdenes a compañeros (comprobado)	1,00%
Permite elegir armamento antes de comenzar la misión (comprobado)	1,00%
Permite recoger armas y munición durante la misión (comprobado)	3,00%
Variedad de situaciones (comprobado)	3,00%
Modo multijugador (tipo de conexión, comprobado)	0,00%
Número de jugadores en partida multijugador (comprobado)	0,00%
FUNCIONAMIENTO / MANEJO	**26,00%**
Tiempo de aprendizaje para comprender el juego (comprobado)	5,00%
Tutorial (comprobado)	4,50%
Interés del juego según grado de experiencia	5,00%
Control sobre el personaje (comprobado)	3,00%
Control sobre el armamento (comprobado)	1,50%
Zoom (comprobado)	1,00%
Acceso rápido a objetos de apoyo (comprobado)	1,00%
Atajos de teclado (comprobado)	3,00%
Información sobre salud del personaje en pantalla (comprobado)	1,00%
Información sobre la salud del enemigo en pantalla (comprobado)	0,50%
Inventario (comprobado)	0,50%
MANUAL DE INSTRUCCIONES	**2,00%**
Descripción del argumento (comprobado)	0,25%
Descripción de los personajes (comprobado)	0,50%
Descripción de las armas (comprobado)	0,50%
Descripción de los elementos de pantalla (comprobado)	0,25%
Descripción de los controles / atajos de teclado (comprobado)	0,25%
Consejos y trucos (comprobado)	0,25%
TEST DE RENDIMIENTO DE SONIDO	**10,80%**
TEST DE RENDIMIENTO DE VÍDEO	**10,80%**
NOTA MEDIA	**100,00%**
Corrección Positiva/Negativa	
RESULTADO DEL TEST	
PRECIO/CALIDAD	
Precio (recomendado por el distribuidor)	
Cálculo de la nota precio/calidad	



La gráfica muestra los niveles de interés y aprendizaje que consideramos ideales para un juego de Acción 3D Futurista. Por un lado se calibra el grado de interés, en función del aprendizaje necesario (eje Y), y por otro su permanencia en el tiempo (eje X) como factor imprescindible para obtener una diversión y entretenimiento mayor.

Puesto 1

GANADOR CALIDAD Computer Juegos

HALO

Sienta las bases que todo lo que un juego de este género debe tener. Es divertido, intenso en su desarrollo, goza de un armamento brutal y poderosos enemigos. Sin duda, el justo vencedor de la comparativa de este mes.

	Nota
	3,33
Sí (902 197 198)	10,00
No (www.microsoft/spain/juegos)	0,00
Sí (91 807 99 99)	
Sí (91 754 52 65)	
	8,70
Arranque automático	10,00
Sí (1,22 Gigabytes)	10,00
No	0,00
0 Megabytes	10,00
Castellano	10,00
	7,05
Sí	10,00
Elevado (12)	8,00
Elevado (8)	8,00
Suficientes (3)	4,00
Sí	10,00
Muy alta	10,00
No	0,00
Bien (tropas del Pacto y zombies)	6,00
No	0,00
Sí (4)	10,00
Sí (media)	6,00
No	0,00
No	0,00
Sí	10,00
Elevada	8,00
Sí	
32 (LAN/Internet)	
	9,04
Muy corto (5 minutos)	9,00
Sí	10,00
Inmediato, interés creciente	10,00
Total (teclado-ratón)	10,00
Total (teclado-ratón)	10,00
Sí	10,00
No	0,00
Sí	10,00
Sí	10,00
No	0,00
No	0,00
	8,75
Sí	10,00
Sí	10,00
Sí	10,00
Sí	10,00
Sí	10,00
No	0,00
	10,00
	2,75
	7,43
El control de los vehículos es revolucionario	0,50
Notable	← 7,93
Bien	
49,95€ *(8.311 Ptas.)*	
49,95 / 7,93 = 6,30 = Bien	

Puesto 2

GANADOR PRECIO CALIDAD Computer Juegos

UNREAL II THE AWAKENING

Un éxitazo a un precio excelente. Posee una extraordinaria ambientación y un guión más que notable, siendo su punto fuerte la cantidad y calidad de armas disponibles mientras el flaco reside en la carencia de vehículos.

	Nota
	3,33
Sí (91 747 03 15)	10,00
No (www.es.atari.com)	0,00
Sí (91 329 42 35)	
Sí (91 329 21 00)	
	9,63
Arranque automático	10,00
Sí (1,99 Gigabytes)	10,00
Sí	10,00
1 Megabytes	8,00
Castellano	10,00
	6,62
Sí	10,00
Muy elevado (20)	10,00
Elevado (12)	8,00
Suficientes (4)	4,00
Sí	10,00
Alta	8,00
No	0,00
Bien (alienígenas y mercenarios)	6,00
No	0,00
No	0,00
Sí (alta)	10,00
Sí	10,00
No	10,00
Sí	10,00
Más que suficiente	6,00
No	
0	
	8,27
Ajustado (15 minutos)	7,00
Sí	10,00
Escalonado, interés creciente	8,00
Total (teclado-ratón)	10,00
Total (teclado-ratón)	10,00
Sí	10,00
No	0,00
Sí	10,00
Sí	10,00
No	0,00
No	0,00
	7,50
Sí	10,00
No	0,00
Sí	10,00
Sí	10,00
Sí	10,00
Sí	10,00
	10,00
	4,29
	7,24
El fabuloso editor de niveles	0,50
Notable	← 7,74
Sobresaliente	
29,95€ *(4.983 Ptas.)*	
29,95 / 7,74 = 3,87 = Sobresaliente	

Puesto 3

CHROME

Quizá no muy renombrado, aunque viene pisando fuerte pues es muy completo en todos los sentidos. Se trata de una buena elección para todos los jugadores que gusten la inclusión de pinceladas de acción táctica.

	Nota
	3,33
Sí (91 789 35 50)	10,00
No (www.virginplay.es)	0,00
Sí (91 789 35 50)	
Sí (91 789 35 60)	
	7,41
Arranque automático	10,00
No (1,98 Gigabytes)	0,00
No	0,00
0 Megabytes	10,00
Castellano	10,00
	7,33
Sí	10,00
Elevado (14)	8,00
Elevado (14)	8,00
Bien (5)	6,00
Sí	10,00
Alta	6,00
Sí (7)	10,00
Pobre (mercenarios)	3,00
No	0,00
Sí (7)	10,00
Sí (media)	6,00
No	0,00
Sí	10,00
Sí	10,00
Más que suficiente	6,00
Sí	
32 (LAN/Internet)	
	8,08
Medio (10 minutos)	5,00
Sí	10,00
Inmediato, interés limitado	6,00
Total (teclado-ratón)	10,00
Total (teclado-ratón)	10,00
Sí	10,00
Sí	10,00
Sí	10,00
Sí	10,00
No	0,00
Sí (completo)	10,00
	8,75
Sí	10,00
No	10,00
Sí	10,00
Sí	10,00
Sí	10,00
No	0,00
	10,00
	4,63
	7,43
Notable	← 7,43
Bien	
49,95€ *(8.311 Ptas.)*	
49,95 / 7,43 = 6,94 = Bien	

Puesto 4

MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER

La posibilidad de utilizar una nave espacial con la que recorrer el universo es su mejor baza junto con la gran cantidad de acción que brinda al jugador. Su punto débil radica la escasa variedad de situaciones ideadas.

	Nota
	3,33
Sí (91 735 34 37)	10,00
No (www.vup-interactive.es)	0,00
Sí (91 735 55 02)	
Sí (91 735 27 30)	
	10,00
Arranque automático	10,00
Sí (2,8 Gigabytes)	10,00
Sí	10,00
0 Megabytes	10,00
Castellano	10,00
	7,62
Sí	10,00
Elevado (13)	8,00
Muy elevado (17)	10,00
Suficientes (4)	4,00
Sí	10,00
Media	6,00
No	0,00
Completo (alienígenas, mercenarios, sectarios y animales salvajes)	10,00
Sí	10,00
Sí (6)	10,00
Sí (media)	6,00
No	0,00
No	0,00
Sí	10,00
Elevada	8,00
No	
0	
	6,54
Muy corto (5 minutos)	9,00
No	0,00
Inmediato, interés limitado	6,00
Total (teclado-ratón)	10,00
Total (teclado-ratón)	10,00
Sí	10,00
No	0,00
Sí	10,00
Sí	10,00
No	0,00
No	0,00
	8,75
Sí	10,00
Sí	10,00
Sí	10,00
Sí	10,00
Sí	10,00
No	0,00
	10,00
	3,75
	7,20
Notable	← 7,20
Bien	
49,95€ *(8.311 Ptas.)*	
49,95 / 7,20 = 6,72 = Bien	

Veredicto final

Nuestra Opinión

Ignacio Hernández
Redacción

COMPUTER HOY JUEGOS analiza en esta comparativa cuatro títulos que se engloban dentro del género Acción 3D Futurista con la intención de hacer especial hincapié en al análisis de las opciones de juego, manejo, control, potencial para divertir, rendimiento de vídeo y audio, y asistencia del fabricante y/o distribuidor.

En la redacción hemos desarrollado un arduo trabajo configurando y adaptando parámetros, y una vez recopilados los datos obtenidos en la tabla resultante tenemos un ganador, el impresionante «Halo» de Microsoft. Su calidad general es el secreto de su éxito.

Otro grande del género es «Unreal II The Awakening», que se sitúa en segunda posición gracias a sus toneladas de acción y un guión con mucha miga. Por su parte, el recién llegado «Chrome» consigue una honrosa tercera posición, destacando la posibilidad que ofrece de conducir vehículos y su mayor profundidad táctica. Por último «Mace Griffin Bounty Hunter» cierra la comparativa con buena nota también y grandes expectativas.

Los cuatro títulos responden perfectamente a lo que, entendemos, debe ser un juego de Acción 3D Futurista. Mucho gatillo, armas tecnológicamente novedosas, vehículos de última generación y cientos de enemigos. La calidad visual del cuarteto es extraordinaria, atesorando además una jugabilidad a prueba de bombas, lo que les convierte en opciones ganadoras.

ARMAS + BESTIALES

1. Unreal II The Awakening
2. Mace Griffin Bounty Hunter
3. Halo
4. Chrome

PUESTO 1

GANADOR CALIDAD Computer Juegos

Halo

- La inteligencia artificial de los enemigos
- Gran ambientación y argumento
- Número de armas
- Los vehículos y naves

- El control de los vehículos
- Incompatible con algunas tarjetas gráficas

Nota:	Notable 7,93
Precio/Calidad:	Bien
Precio:	49,95€ (8.311 Ptas.)

DISTRIBUIDOR: Microsoft
PRODUCTOR: Microsoft
DESARROLLADOR: Bungie
TEL. DE INFORMACIÓN: 91 807 99 99
FAX DE INFORMACIÓN: 91 803 83 10

VALORACIÓN: Se alza con el primer puesto sin paliativos. El equilibrio y el mimo puesto en todos los detalles lo convierten desde ya en un juego de culto.

PUESTO 2

GANADOR PRECIO CALIDAD Computer Juegos

Unreal II The Awakening

- Número de misiones en modo campaña
- Diseño de las armas
- La fenomenal estructura de la historia
- Posibilidad de dar órdenes a otros personajes

- No se pueden controlar vehículos
- Tarda en arrancar la acción

Nota:	Notable 7,74
Precio/Calidad:	Sobresaliente
Precio:	29,95€ (4.983 Ptas.)

DISTRIBUIDOR: Atari
PRODUCTOR: Atari
DESARROLLADOR: Epic Games
TEL. DE INFORMACIÓN: 91 329 42 35
FAX DE INFORMACIÓN: 91 329 21 00

VALORACIÓN: Un precio asequible para todos los bolsillos para un porgrama que nos brindará muchísima acción, diversión y experiencias límite. Imprescindible.

PUESTO 3

Chrome

- Los detalles tácticos
- La variedad y utilidad de los vehículos
- Poder mejorar las características del personaje
- El diseño de las armas

- Poca variedad de enemigos
- Puede resultar bastante difícil

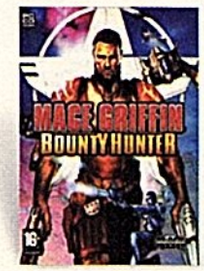
Nota:	Notable 7,43
Precio/Calidad:	Bien
Precio:	49,95€ (8.311 Ptas.)

DISTRIBUIDOR: Virgin Play
PRODUCTOR: Take 2 Interactive
DESARROLLADOR: Techland
TEL. DE INFORMACIÓN: 91 789 35 50
FAX DE INFORMACIÓN: 91 789 35 60

VALORACIÓN: Sencillo de jugar al principio, aunque se complica en exceso en fases ulteriores. Perfecta mezcla de acción y estrategia, pero algo falta de adrenalina a veces.

PUESTO 4

Mace Griffin Bounty Hunter



- Las batallas espaciales
- El número de armas
- La variedad de enemigos
- Sencillo de aprender y jugar

- La inteligencia artificial de los enemigos
- Interés decreciente según pasa el tiempo

Nota:	Notable 7,20
Precio/Calidad:	Bien
Precio:	49,95€ (8.311 Ptas.)

DISTRIBUIDOR: VUG
PRODUCTOR: Black Label Games
DESARROLLADOR: Warthog
TEL. DE INFORMACIÓN: 91 735 55 02
FAX DE INFORMACIÓN: 91 735 27 30

VALORACIÓN: Divertido, intenso y variado en su desarrollo. Las batallas espaciales le dan un aire novedoso, aunque por desgracia el juego va perdiendo fuelle con el tiempo.

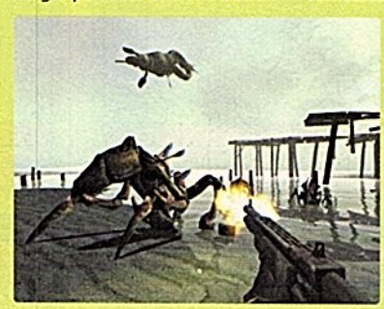
LO QUE ESTÁ POR VENIR...

1. HALF-LIFE 2

Cinco años de desarrollo es lo que lleva el título, posiblemente, más esperado del momento. «Half-Life 2» estará a la venta el año que viene y promete una sinergia perfecta entre la acción más salvaje y la aventura más apasionante.

Gráficamente muestra un potencial gráfico imponente, además se han introducido multitud de novedades en armas y vehículos. En cuanto a la trama, seguiremos fajándonos en un mundo plagado de zombies, marines y engendros que reclaman nuestra cabeza.

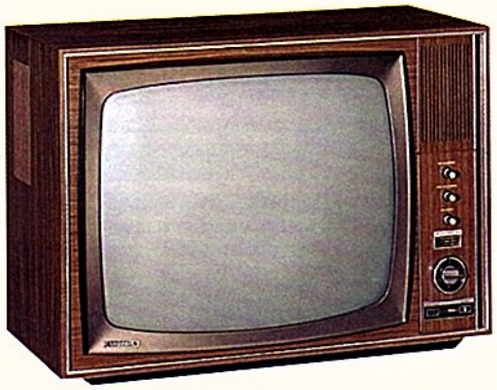
Paciencia, que queda poco para disfrutar de un juego que augura tardes cuajadas de diversión.



2. DOOM III

Han pasado ya diez años desde que el primer «Doom» se pusiera a la venta. Su llegada revolucionó los cimientos del género de acción, marcando premisas que aún hoy día siguen vigentes.

Desde hace ya varios meses van apareciendo con cuentagotas nuevas imágenes e información sobre «Doom III», aunque de momento no hay fecha de salida, ya que como dicen los desarrolladores "saldrá cuando esté terminado". Eso sí, los rumores apuntan a que será el próximo año cuando podamos disfrutar por fin de su terrorífica ambientación, soberbios gráficos, de los que quitan el hipo, y su rampante y sangrienta acción. ¡Estamos deseando jugarlo ya!

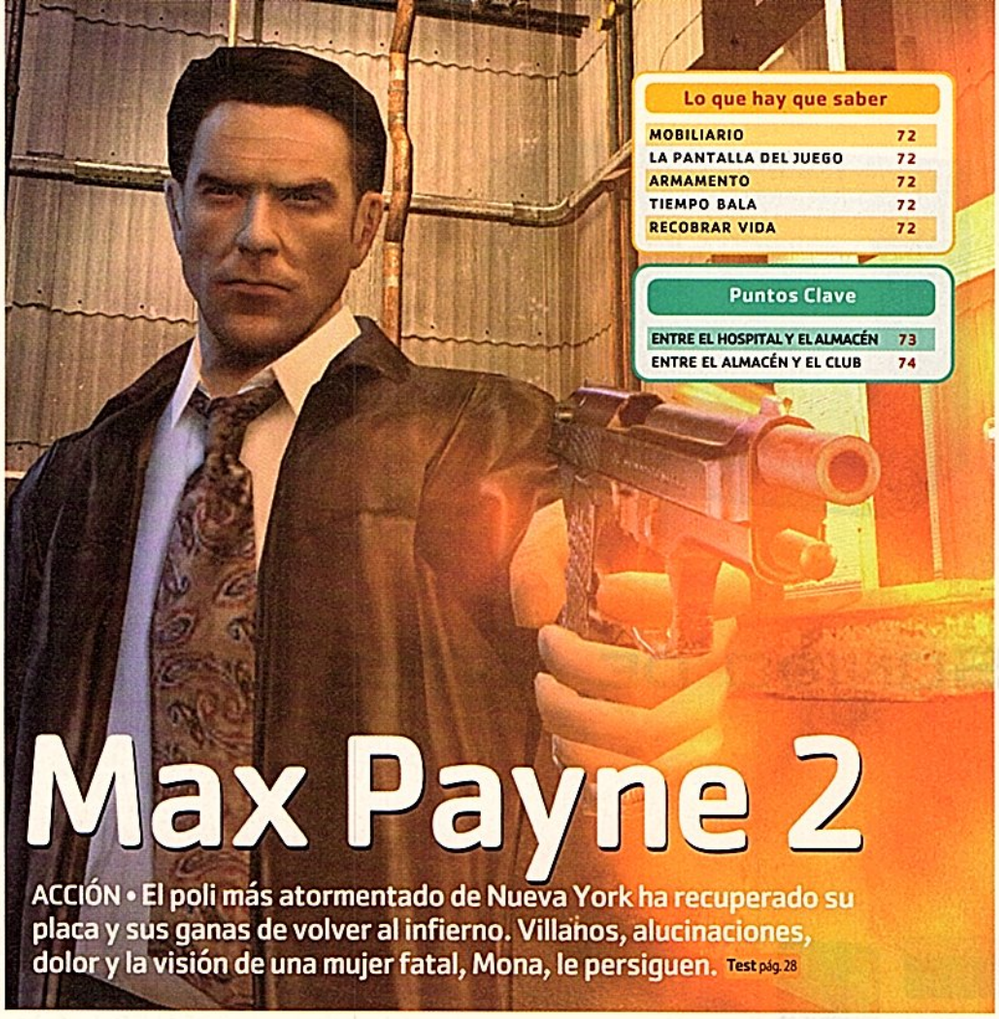


El Sonido de Antes

El Sonido de Ahora

¿Buscas el accesorio más avanzado para tu videoconsola? ¿Estás harto de soportar el sonido anticuado de tu televisor? ¡Prepárate para entrar en una nueva dimensión del sonido! Con los nuevos altavoces Inspire GD580 de Creative experimentarás un genuino sonido envolvente, con unos graves potentes para tus juegos y películas en DVD. Este sistema de altavoces de 6 canales incluye decodificador Dolby Digital, DTS y ProLogic II, además de un completo mando a distancia. Olvídate de los viejos altavoces de tu TV y ¡vive el sonido real! Para más información visitanos en: **www.europe.creative.com**

CREATIVE



Max Payne 2

ACCIÓN • El poli más atormentado de Nueva York ha recuperado su placa y sus ganas de volver al infierno. Villanos, alucinaciones, dolor y la visión de una mujer fatal, Mona, le persiguen. Test pág. 28

Lo que hay que saber

MOBILIARIO	72
LA PANTALLA DEL JUEGO	72
ARMAMENTO	72
TIEMPO BALA	72
RECOBRAR VIDA	72

Puntos Clave

ENTRE EL HOSPITAL Y EL ALMACÉN	73
ENTRE EL ALMACÉN Y EL CLUB	74

LO QUE HAY QUE SABER

1.MOBILIARIO

Podremos interactuar con gran parte del mobiliario presente en el juego. Teléfonos, ascensores y cualquier objeto que veamos puede ser susceptible de utilizarse en nuestra misión, como esta máquina de refrescos.

Descolgando teléfonos podremos escuchar las conversaciones que se estén produciendo en ese momento y oír el contestador, lo que muchas veces nos servirá de ayuda.

Ciertos objetos u obstáculos situados en el escenario pueden desplazarse para despejar nuestro camino e incluso también para entorpecer la labor de nuestros enemigos en cualquier tiroteo.

Por ejemplo, podremos empujar un barril para dejarlo caer sobre enemigos que se encuentren en un nivel inferior. Gracias a un extraordinario empleo de la física todo reacciona de forma muy realista.

2. LA PANTALLA DEL JUEGO

1 Nivel de vida: el nivel de daño recibido se aprecia en esta figura que representa a Max Payne. Cuanto mayor sea la porción dominada por el rojo más cerca estará el fin.

2 Nivel de Tiempo Bala: cada vez que activemos el Tiempo Bala el reloj de arena comenzará a vaciarse. Se recargará a medida que vayamos ganando "batallas", fundamentalmente al acabar con los enemigos.

3 Analgésicos: así se denominan los botiquines que nos proporcionan vida. Se puede acumular un máximo de ocho y con cada uno se recobra una porción.

4 Arma Seleccionada: en la parte inferior derecha podemos ver el arma seleccionada y la munición restante. Esta visualización adquirirá una apariencia u otra dependiendo del tipo de arma que portemos en ese momento.

3. ARMAMENTO

5 Al seleccionar un arma se visualizará en la parte superior de la pantalla las siluetas de todas ellas. Aquellas que aparecen en azul son las que en ese momento no podemos usar, al no tenerlas o carecer de munición.

6 Las armas están agrupadas por tipos. De esta manera, a la izquierda están las de mano y según avanzamos a la derecha vamos pasando a los revólveres, escopetas, ametralladoras ligeras y finalmente las más pesadas. En algunos casos también es posible agredir con la culata del arma.

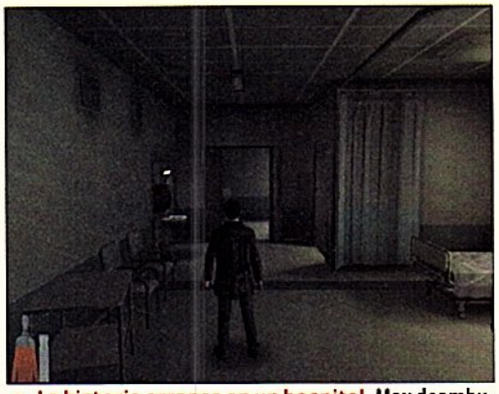
4. TIEMPO BALA

Cuando activemos esta opción el tiempo se ralentizará al estilo de una cámara lenta, lo que nos permitirá contar con una apreciable ventaja sobre nuestros adversarios. Visualmente la pantalla cambia levemente de color y se produce un ligero desenfoque y la duración depende del nivel al que se halle la barra. Existen dos tipos, normal y + combo, que nos permite disparar mientras realizamos un salto.

5. RECOBRAR VIDA (ANALGÉSICOS)

Encontraremos por los distintos escenarios numerosos botiquines con frascos de analgésicos en su interior que sirven para recobrar vida. Bastarán cuatro de estos botecitos para recuperar totalmente la energía.

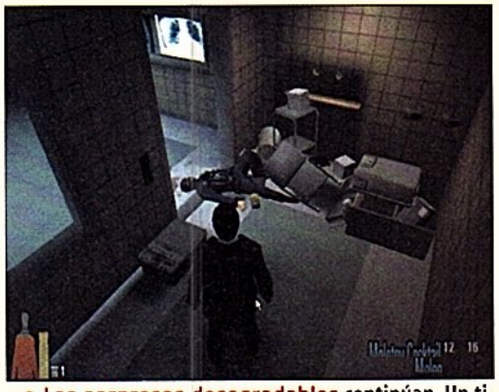
PUNTOS CLAVE: ENTRE EL HOSPITAL Y EL ALMACÉN



1 **La historia arranca en un hospital.** Max deambula errático tras uno de sus habituales episodios alucinógenos. Pronto tropezaremos con algo sospechoso.

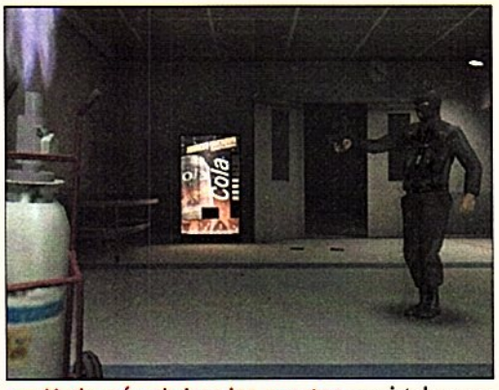
2 **Más adelante presenciamos** una escena tan tórrida como sorprendente. Mona, figura omnipresente pero inalcanzable a lo largo del juego, entra en escena.

3 **Nos decidimos por inspeccionar** el hospital y descubrimos un cuerpo inmóvil en el suelo. Max se apresta a comprobar si el hombre está muerto.



4 **Las sorpresas desagradables** continúan. Un tipo armado nos pilla por sorpresa y tras asistir a una corta secuencia debemos liquidarle sin pestañear.

5 **Explorando las dependencias** adyacentes descubrimos un ascensor con las puertas abiertas. Decidimos cogerlo y descendemos una planta.

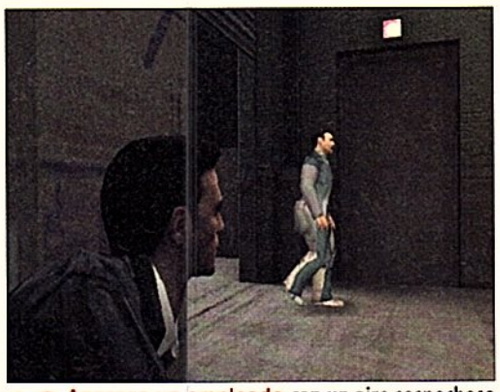


6 **Nada más abrirse las puertas** un pistolero nos recibe a tiro limpio, que impacta sobre una bombona de gas. La explosión nos manda al piso inferior.

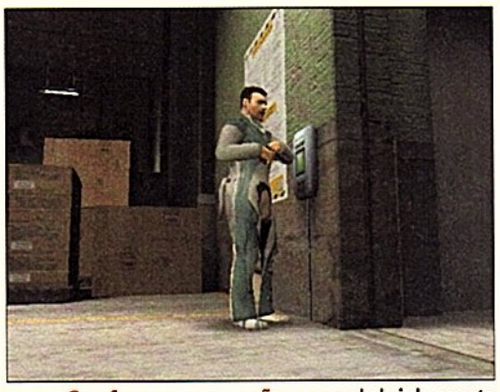
7 **Max, un tanto desorientado,** va a parar a una gran sala donde destaca la presencia de un cadáver sobre una camilla dispuesto para una autopsia.

8 **Abandonamos el hospital** en dirección a un almacén repleto de cajas y enemigos. Al bajar del coche oímos disparos que proceden del interior.

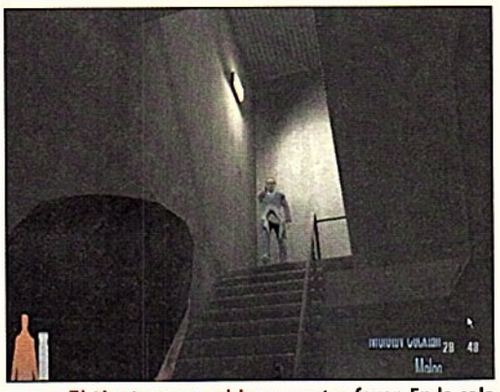
9 **En un callejón lateral hay** una puerta de acceso al almacén. Avanzamos con cautela, pues la escasa luz y los estrechos pasillos lo convierten en una ratonera.



10 **Aparece un empleado** con un aire sospechoso que tira para atrás. Parece que el personal que allí trabaja lleva algo más que simples herramientas.



11 **Se ofrece a acompañarnos** y al abrir la puerta saca un arma del mono y nos ataca por la espalda. Max, pese a su aturdimiento consigue reaccionar.



12 **El tiroteo se salda** a nuestro favor. En la sala contigua vemos unas escaleras que conducen al nivel superior. Hay una fuerte presencia de matones.

Max Payne 2

PUNTOS CLAVE: ENTRE EL ALMACÉN Y EL CLUB

13 **A balazos llegamos arriba.** Los pasos nos llevan a detenernos frente a una puerta entreabierta tras la que dos "empleados" interroga a una dama.

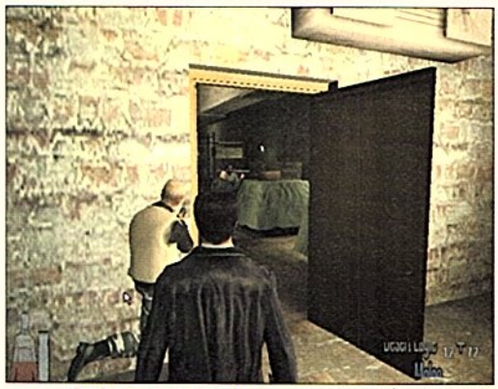
14 **Este descubrimiento** da paso a un nuevo intercambio de plomo con sucesivos enemigos. Es una buena ocasión para comprobar la eficacia del tiempo bala.

15 **Mona reaparece** y vuelve a desvanecerse misteriosamente en un suspiro, eso sí, dejando tras de sí una pila de cadáveres. Parece que trata de evitarnos.

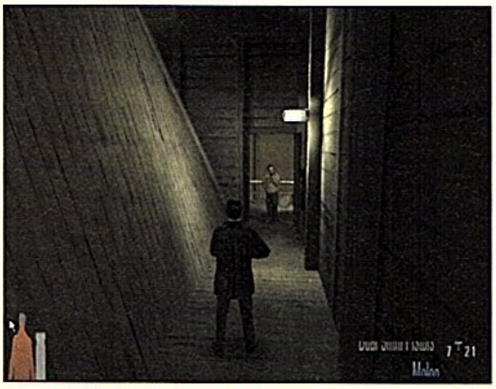
16 **Perseguimos a los extraños** empleados que se dan a la fuga montándose en una furgoneta negra que espera en el exterior del almacén.

17 **Llegamos a un imponente** club donde se ocultan unos cuantos adversarios tras las impresionantes columnas del conjunto. Abren fuego sobre Max.

18 **Se produce otro hecho** desconcertante. Entra en escena un curioso personaje que, en un abrir y cerrar de ojos, abate a tiros a nuestros enemigos.



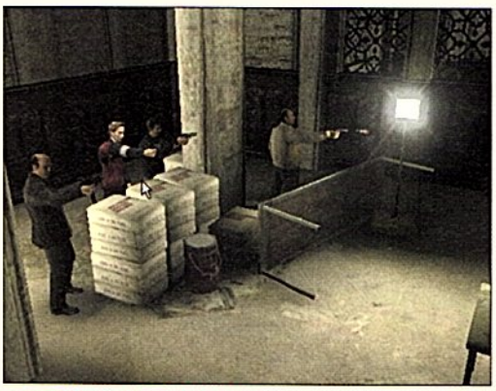
19 **Cedemos la iniciativa** a nuestro inesperado aliado que, con firmeza, va limpiando estancias de criminales. Por supuesto, le ayudamos en la faena.



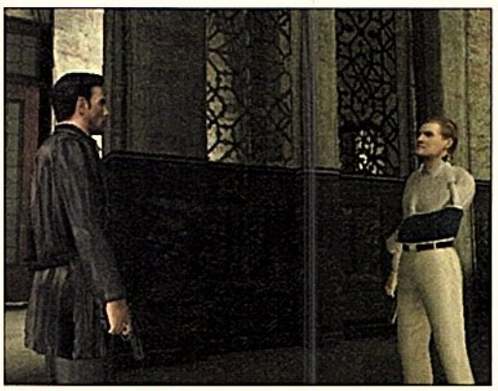
20 **Al bajar las escaleras** nos topamos con un pistolero y una caja repleta de medicinas que nos vendrá de perlas para seguir peleando con garantías.

21 **Desafortunadamente,** la suerte abandona a nuestro fiel aliado que yace en el suelo sin vida. Fue una bonita colaboración mientras duró.

22 **Detrás de este rodillo** se encuentra una puerta. Será abrirla y vernos acosados por un enjambre de enemigos. Un poco de tiempo bala y a triunfar.



23 **Un ruidoso tiroteo** atrae nuestra atención. De un lado los malos, del otro nuestro objetivo inmediato, el hombre al que debemos salvar la vida.



24 **Liquidado el plantel,** por fin podremos conversar con nuestro protegido, quien nos agradecerá que hayamos arriesgado la vida para preservar la suya.

PRECIO MÍNIMO GARANTIZADO

SI LO ENCUENTRAS MÁS BARATO TE DEVOLVEMOS LA DIFERENCIA

Se excluyen los precios de venta por web o por correo. El precio a igualar debe ser de un establecimiento de la misma localidad y debe tener stock.

JUEGOS CON REGALO EXCLUSIVO

EXCLUSIVA CentroMAIL
XIII
LLÉVATE UN EXCLUSIVO COMIC
RESERVA
Lanzamiento 31 de octubre

EXCLUSIVA CentroMAIL
P.OF PERSIA: LAS ARENAS...
LLÉVATE EL JUEGO PARA MÓVILES DE P. OF PERSIA: HAREM ADV. *GRATIS*
RESERVA
Lanzamiento 31 de octubre

EXCLUSIVA CentroMAIL
THE WESTERNER
LLÉVATE UNA EXCLUSIVA MOCHILA *GRATIS*
RESERVA
Lanzamiento 28 de noviembre

EXCLUSIVA CentroMAIL
GHOST MASTER
LLÉVATE UNA MÁSCARA SCREAM *GRATIS*
RESERVA
Lanzamiento 31 de octubre

EXCLUSIVA CentroMAIL
LOS SIMS ED. COLECC.
INCLUYE: MEGALUXE 1ª CITA DE VACACIONES ANIMALES... SUPERSTAR MAGIA POTAGIA

EXCLUSIVA CentroMAIL
MAGIC: BATTLEG...
LLÉVATE UNA BARAJA EXCLUSIVA *GRATIS*
RESERVA
Lanzamiento 14 de noviembre

EXCLUSIVA CentroMAIL
CALL OF DUTY
LLÉVATE UNA EXCLUSIVA CAMISETA *GRATIS*
RESERVA
Lanzamiento 19 de noviembre

TERMINATOR 3
LLÉVATE UN DVD "CÓMO SE HIZO" *GRATIS*
RESERVA
Lanzamiento 19 de noviembre

EXCLUSIVA CentroMAIL
COUNTERSTRIKE COND. ZERO
LLÉVATE UNA EXCLUSIVA CAMISETA *GRATIS*
RESERVA
Lanzamiento 14 de noviembre

EXCLUSIVA CentroMAIL
MORROWIND GAME OF THE YEAR
INCLUYE: MORROWIND MOR. BLOODMOON MOR. TRIBUNAL
Lanzamiento 30 de octubre

NOVEDADES AL MEJOR PRECIO

AHORRA 5€ — AGE OF MYT.: TITANS — 34,95 €

AHORRA 5€ — GLADIATOR — 37,95 €

AHORRA 5€ — H. POTTER QUIDDITCH — 42,95 €

AHORRA 5€ — FIFA FOOTBALL 2004 — 42,95 €

AHORRA 5€ — ELSA: EL RETORNO DEL REY — 42,95 €

AHORRA 5€ — WAR OF THE RING — 44,95 €

PATRICIAN III — 19,95 €

AHORRA 5€ — PRO EVOLUTION SOCCER 3 — 34,95 €

PRECIOS ESPECIALES

AGE OF E.: GOLD ED. — 9,95 €
BLADE: THE EDGE OF D. — 9,95 €
CAPITALISM II — 9,95 €
COMBAT FLIGHT SIM. — 9,95 €
EUROPA UNIV. II — 9,95 €
GHOST RECON — 9,95 €
HIGHLAND WARRIORS — 9,95 €
JERUSALEN — 9,95 €
MIDTOWN MADNESS — 9,95 €
MYST III: EXILE — 9,95 €
IMPERIVM — 9,95 €

RUNAWAY — 9,95 €
TZAR: ED. ORO — 9,95 €
WARRIOR KINGS — 9,95 €
DUNE — 9,95 €
CYCLING MANAGER 2 — 14,95 €
MAX PAYNE — 17,95 €
PACK MULTAVENTURA — 19,95 €
PACK MULTIESTRATEGIA — 19,95 €
IL-2 STURMOVIK — 19,95 €
NEVERWINTER NIGHTS — 29,95 €
SPLINTER CELL — 29,95 €

PROXIMA APERTURA

ZARAGOZA Gran Casa C.C. Gran Casa, C/ María Zambrano, 35
MADRID Xanadú C.C. Xanadú, Ctra. Extremadura, Km 23,5
PONTEVEDRA Vigo Travesia de Vigo s/n C.C. O Troncal

A CORUÑA A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111 **Ferrol** C.C. Odeón. Pol. Ind. A Gándara. ✆981 386 480 **Santiago de Compostela** C.C. Área Central, ✆981 575 512 • **ÁLAVA Vitoria-Gasteiz** C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149 • **ALICANTE Alicante** • C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n &965 246 951 • C.C. Puerta de Alicante. L. B-48 &965 114 186 **Elche** C.C. Aljup. Local B-75 C/ Jacarilla s/n • C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959 **Torrevieja** C/ Fotógrafos Darblade, 13 ✆965 709 984 • **ALMERÍA Almería** Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643 • **El Ejido** C.C. El Copo. Local 106 +107 ✆950 480 230• **ASTURIAS Gijón** C.C. Los Fresnos, L. B-63 ✆985 151 242 **Oviedo** C.C. Los Prados, L. 12 ✆985 119 994 • **ÁVILA Ávila** C.C. El Bulevar. Av. Juan Carlos I, s/n ✆920 219 108 • **BALEARES Palma de Mallorca** • C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573 • C/ Bolsería, 10 ✆971 727 663 **Ibiza** C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101 **Inca** C/ Pelaires, 10 ✆971 883 140 • **BARCELONA Barcelona** • C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064 • C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174 • C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310 • C/ Sants, 17 ✆932 966 923 • C.C. Diagonal Mar. L. 3660-3670 ✆933 560 880 **Badalona** • C/ Soledad, 12 ✆934 644 697 • C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876 **Barberá del Vallés** C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097 **Hospitalet** C.C. Gran Vía 2. L.11. Av. Gran Vía, 75-79 ✆932 590 229 **Manresa** • C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838 • C.C. Carrefour ✆938 730 838 **Mataró** • C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716 • C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781 • **BURGOS Burgos** C.C. La Plata, L. 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717 • **CÁCERES Cáceres** Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365 • **CÁDIZ San Fernando** C.C. Bahía Sur. L C-17/18 ✆956 592 528 • **CASTELLÓN Castellón** Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053 • **CIUDAD REAL Ciudad Real** C.C. El Parque-Eroski ✆926 227 354 • **CÓRDOBA Córdoba** C/ Zoco Córdoba, Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076 • C.C. La Sierra. C/ Poeta E. Prados, s/n • **CUENCA Cuenca** C.C. El Mirador. Av. Mediterráneo s/n L. 60 ✆969 225 031 • **GIRONA Girona** C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729 **Figueres** C/ Morería, 10 ✆972 675 256 • **GRANADA Granada** C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954 **Motril** C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434 • **GUIPUZCOA San Sebastián** Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660 • **Irún** C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293 • **HUELVA Huelva** C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630 • **JAÉN Jaén** Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210 • **LA RIOJA Logroño** Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833 • **LAS PALMAS DE GRAN CANARIA Las Palmas** • C.C. La Ballena, L. 1.5.2 ✆928 418 218 • Pº de Chil, 309 ✆928 265 040 • C.C. 7 Palmas, L. 208 ✆928 419 948 • C.C. El Muelle ✆928 265 416 **Fuerteventura** C.C. Atlántico. ✆928 160 072 **Lanzarote-Arrecife** C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701 **Vecindario** C.C. Atlántico, L. 29, Planta Alta ✆928 792 850 • **LEÓN León** Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084 • **MADRID Madrid** • C/ Preciados, 34 ✆917 011 480 • Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225 • C.C. La Vaguada. L. T-038 ✆913 782 222 • C.C. Las Rosas, L. A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882 **Alcalá de Henares** C/ Mayor, 58 ✆918 802 692 **Alcobendas** C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387 **Alcorcón** C.C. 3 Aguas (Carlos III),L. 158 ✆916 194 424 **Getafe** C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538 **Las Rozas** C.C. Burgocentro II, L. 25 ✆916 374 703 **Móstoles** Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115 **Pozuelo** Ctra. Húmera, 87 Portal 11, L. 5 ✆917 990 165 **Torrejón de Ardoz** C.C. Parque Corredor, L. 53 ✆916 562 411 **Villalba** C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46 ✆918 492 379 • **MÁLAGA Málaga** C/ Almansa, 14 ✆952 615 292 **Fuengirola** Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800 **Vélez-Málaga** C.C. El Ingenio. L- B-45. ✆952 541 178 • **MURCIA Murcia** C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704 **Cartagena** C/ Alameda de S. Antón, 20 ✆968 321 340 • **NAVARRA Pamplona** C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806 • **PALENCIA Palencia** C.C. Las Huertas. Av. Madrid, 37 ✆979 730 464 • **PONTEVEDRA Pontevedra** C.C. Vialia, L. 6. C/ Calvo Sotelo, s/n ✆986 853 624 **Vigo** C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682 • **SALAMANCA Salamanca** C/ Toro, 84 ✆923 261 681 • **SANTA CRUZ DE TENERIFE Santa Cruz Tenerife** C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083 **Tenerife** C.C. Meridiano. C/ Aurea Díaz Flores s/n. • **SEVILLA Sevilla** • C.C. Los Arcos. L. B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223 • C.C. Pza. Armas. L. C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604 • **TARRAGONA Tarragona** Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945 • **TOLEDO Toledo** C.C. Zoco Europa, L. 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035 • **VALENCIA Valencia** • C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237 C.C. El Saler, L. 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619 **Aldaia** C.C. Bonaire, L. B-352 Ctra. N-III Km. 345 ✆961 920 002 **Torrent** C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665 • **VALLADOLID Valladolid** C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828 • **VIZCAYA Bilbao** Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473 **Barakaldo** C.C. Max Center. Bº. Kareaga, s/n loc.A-21 ✆944 970 220 • **ZARAGOZA Zaragoza** C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271 **Zaragoza** C.C. Augusta. Av. de Navarra, 180 ✆976 312 988.

pedidos por teléfono 902 17 18 19
pedidos por internet www.centromail.es

Servicio a domicilio · SEUR

Si no encuentras lo que buscas, llámanos. Seguro que lo tenemos.

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos y vigentes del 1 al 30 de noviembre. Impuestos incluidos

Call of Duty

ACCIÓN • La guerra es muy perra y los soldados nazis saben muy bien lo que se hacen, así que os daremos algunas claves para vivir un día más. Test pág. 34

Lo que hay que saber

INTERFAZ DE PANTALLA	76
VEHÍCULOS Y ARMAS	76
A CUBIERTO	76
HA CAÍDO UNA BOMBA	76
APUNTAR MEJOR	76
ITEMS	77
POSICIONES	77

Puntos Clave

LA GUERRA PRIVADA DE MARTYN	77

LO QUE HAY QUE SABER

1. INTERFAZ DE PANTALLA

Esto es la información que vamos a encontrarnos en la pantalla de juego: ❶ siempre que deseemos cambiar de arma aparecerán todas las disponibles para sopesar la elección de la más adecuada; ❷ por medio de este indicador sabremos la procedencia de los disparos del enemigo; ❸ la brújula es de extrema importancia para localizar el emplazamiento de nuestros compañeros, representados con triángulos verdes, y del objetivo, con una estrella; ❹ la barra de salud, controlarla es vital pues si se agota estaremos muertos; ❺ nos señala la posición en que nos encontramos, de pie, agachado o tumbado; y, por último, ❻ el arma seleccionada y la munición disponible para ella.

2. VEHÍCULOS Y ARMAS

Sólo conduciremos un tanque. Con los controles manejamos la parte inferior y con el ratón la torreta, reflejándose aquí ❶ su posición. Las armas se mueven lentamente, así que es el indicador ❷ irá más rápido que el cañón.

3. A CUBIERTO

Siempre debemos buscar un parapeto contra el fuego enemigo para no exponernos a recibir una bala. Todo vale, una pared, una roca o un coche para cubrirnos, tan sólo debemos asomar la cabeza para disparar.

4. HA CAÍDO UNA BOMBA

Cada vez que un obús caiga cerca, el impacto lanzará a nuestro soldado al suelo aturdido. Se le nublará la vista, le zumbarán los oídos y se desorientará realizando los movimientos con lentitud. El efecto, por suerte, no dura mucho.

5. APUNTAR MEJOR

Pulsando el botón derecho del ratón aparecerá una mirilla para apuntar mejor gracias a una especie de zoom. No conviene abusar de esto porque ralentiza nuestro paso.

6. ITEMS

Podremos encontrarlos por el camino o bien en los cuerpos caídos de los enemigos. Dependiendo del nivel de dificultad, serán más o menos escasos, así que si jugamos en un nivel difícil tendremos que estar atentos a no dejar pasar ni uno. Los hay de dos tipos: botiquines y munición. Los primeros se reparten en pastillas ❶, que nos llenan el diez por ciento de la barra de salud, ❷ botiquines, el 25 por ciento, y ❸ mochilas que la subirán hasta el 50 por ciento. Este otro item ❹ nos proporciona cinco granadas.

7. POSICIONES

Nuestro soldado puede adoptar tres posiciones distintas, en función de la situación a la que se enfrente. La primera es levantado ❶, permite movernos con más rapidez aunque estaremos más expuestos al fuego enemigo; la segunda es agachado ❷, iremos más lentos pero más guarecidos; la tercera sería tumbado ❸, idónea para evitar balas y apuntar mejor.

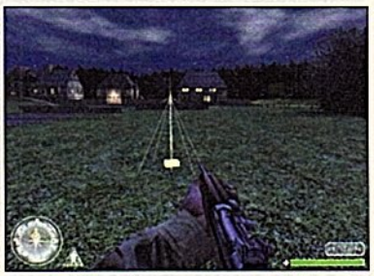
PUNTOS CLAVE: PREPARANDO EL ASALTO ALIADO

LA GUERRA PRIVADA DE MARTYN

1 El aterrizaje en paracaídas nos deja a la espalda de un soldado que riega tranquilamente el césped. Tiro y listo.

2 Si seguimos avanzando encontraremos un equipo de radio junto al cuerpo de un compañero muerto.

3 Algo más adelante está el búnker guardado por dos soldados. Con una granada los despachamos sin problemas.



4 Es hora de acercarnos al claro del bosque que se extiende tras el búnker y plantar el aparato de radio.

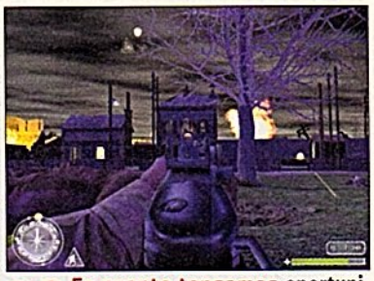
5 Gracias a la señal de radio, nuestros compañeros podrán lanzarse en paracaídas e iniciar el asalto. Ojo con estas casas.

6 Liquidados los enemigos, nos metemos en un patio. Desde las ventanas nos disparan dos soldados alemanes.

7 Una vez dentro del edificio registramos los pisos superiores, puesto que allí se esconden numerosos enemigos.

8 Conquistada esta vivienda seguiremos al Capitán Foley hasta las trincheras. Allí termina la primera misión.

9 Recibimos órdenes de tomar un grupo de casas. Nos cubrirmos de los disparos refugiándonos donde podamos.



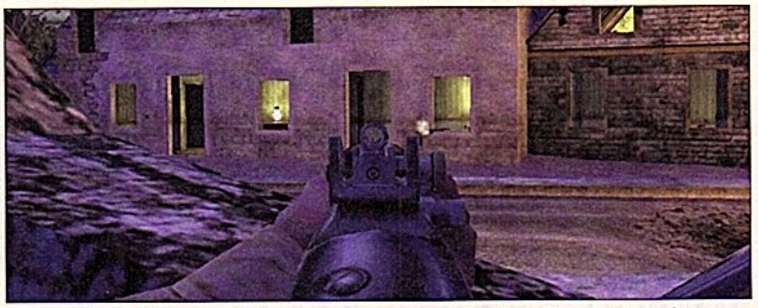
10 En cuanto tengamos oportunidad abatiremos a los francotiradores apostados en las ventanas de las casas.

11 El asalto a las viviendas hay que tomárselo con calma, pues hay más de un nazi esperándonos impacientes.

12 A continuación, limpiamos todos los edificios de alemanes, ardua tarea pues hay un montón.

13 Vamos ahora por la parte trasera de las casas. Nos toparemos con una patrulla compuesta por tres soldados.

14 En las proximidades hay una iglesia. Acabamos con el soldado que está en la ametralladora del blindado.



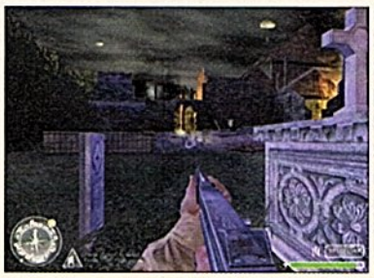
15 Más adelante nos detenemos ante un muro. Las viviendas de enfrente están atestadas de alemanes por lo que debemos parapetarnos bien.

Call of Duty

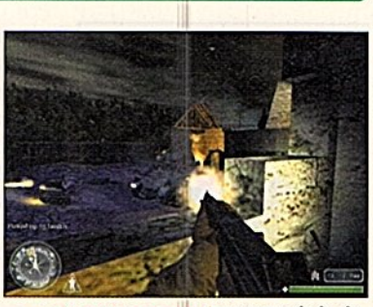
LA GUERRA PRIVADA DE MARTYN

16 **Liquidados** los nazis de la zona nos topamos con una barricada que nos corta el paso. Pasaremos a granadazos.

17 **En el cementerio** acabamos en primer lugar con el hombre que está con la ametralladora fija en el fondo.



18 **Siempre agachados** proseguimos la marcha alcanzando a cuanto nazi nos aborde, que son muchos.



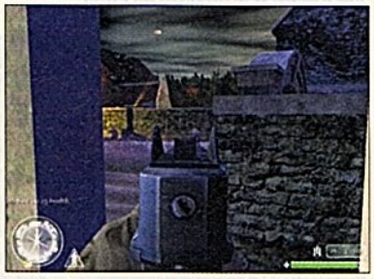
19 **Entramos por la** puerta de la derecha y salimos al recinto donde están las ametralladoras fijas y el antiaéreo.

20 **Tras despacharlos** regresamos con nuestros compañeros, cercados por un francotirador subido al tejado.

21 **Nos lo cargamos** y vamos hacia el cañón antiaéreo. Ponemos una carga explosiva y aguardamos al estallido.

22 **Nos resguardamos** detrás de un portal para abatir a los hombres de enfrente y a los del segundo antiaéreo.

23 **Nos acercamos** al cañón con cautela por si queda alguien vivo y colocamos la segunda carga.



24 **De camino hacia** el último cañón nos las veremos con varios soldados enemigos que nos cierran el paso.

25 **Nada más avistarlo** comprobamos que está fuertemente custodiado, aunque eso se arregla con granadas.

26 **A la derecha** hay un nido de ametralladoras disparando hacia nuestra posición. Vamos por la espalda.

27 **Con la ametralladora** en nuestro poder limpiamos por completo la zona del antiaéreo de alemanes.

28 **Ponemos la carga** y destruimos la última máquina de guerra. Misión cumplida con todos los honores.

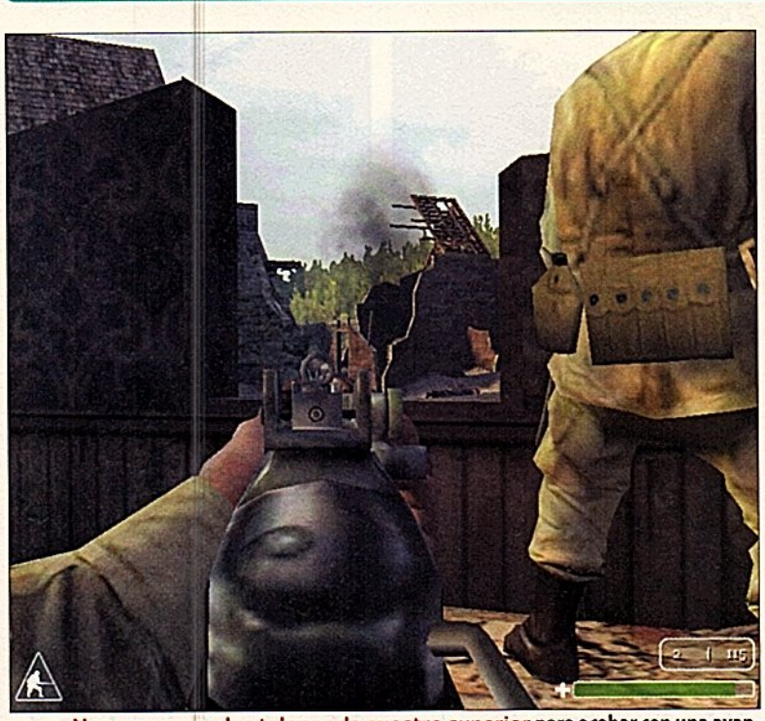
29 **Amanece un nuevo** día y presenciamos cómo cae en una trampa uno de nuestros compañeros.

30 **Cargarnos a decenas** de nazis parece molestar a un Panzer que acude al campo de batalla en su ayuda.

31 **Nos retiramos** hacia la iglesia situada al oeste y cogemos los lanzacohetes. ¡Que venga ahora el Panzer!

32 **Regresamos a la casa del Señor** para defender la posición de una posible ofensiva nazi desde el Este. Con ayuda de compañeros será más fácil.

LA GUERRA PRIVADA DE MARTYN



33 **Nos pegamos a los talones de nuestro superior** para acabar con una avanzadilla de soldados que están colándose en la zona desde el oeste.

34 **Controlada la zona** aparecerá un tanque dispuesto a terminar con todo lo que no lleve una esvástica.

35 **Volvemos a la iglesia** en busca de lanzacohetes. Será fácil acabar con el monstruo de metal.

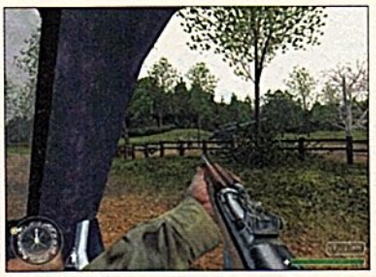
36 **Administramos** la misma medicina al Panzer que llega por el Sur para cortar el camino al próximo objetivo.

37 **Se nos ordena** acabar con un mortero situado al suroeste. De camino anulamos a un francotirador.

38 **Una vez acabemos** con las ametralladoras fijas nuestros hombres comenzarán a asegurar la zona.

39 **A nosotros nos toca** eliminar a los hombres del mortero, que están situados detrás del edificio sur.

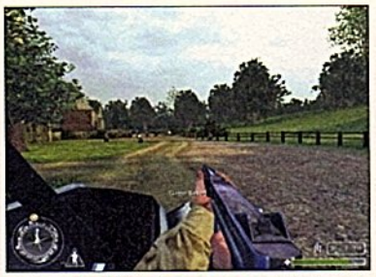
40 **De vuelta en la base,** el sargento Moody nos ordena subir a su vehículo para una misión de reconocimiento.



41 **En el trayecto** abrimos fuego sobre todo enemigo que encontremos a ambos lados de la carretera.

42 **Tres camiones** nos cortan el paso. Del interior salen varios hombres con ganas de amargarnos el día.

43 **Les freímos a tiros** y reanudamos la marcha, aunque seguidos por dos jeep nazis. Les abatimos.



44 **Por fin alcanzamos** la pequeña villa donde el enemigo ha montado una barricada para frenarnos.

45 **Buscando una vía** de escape topamos con un Panzer. Intentamos huir, pero nos inutiliza el vehículo.

46 **Buscamos otro** medio de transporte para escapar del avispero nazi siguiendo las indicaciones de la brújula.

47 **Seis soldados** nazis nos salen al paso para cortarnos la huida, aunque los despachamos sin problemas.

48 **Si seguimos la brújula** correctamente conseguiremos un vehículo para volver a la base sanos y salvos.

49 **Las órdenes** de nuestro superior son tomar los cañones de las trincheras. Seguimos a nuestros compañeros.

Call of Duty

LA GUERRA PRIVADA DE MARTYN

50 **Asaltamos el primer** cañón, pero cuidado con la ametralladora fija. Nos hará fosfatina si nos alcanza.

51 **Tras abatir al enemigo,** nuestro compañero podrá colocar a placer la carga que inutiliza el cañón.

52 **Agazapados por** las trincheras, donde nos topamos con soldados, avanzamos hacia el siguiente objetivo.

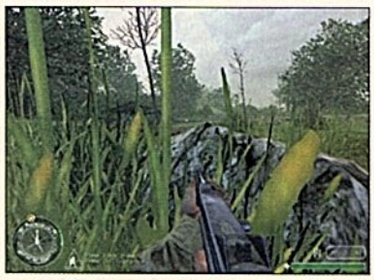
53 **Llegamos al segundo** cañón protegido por cinco nazis. Les tiroteamos por sorpresa y pillamos los botiquines.

54 **Reventado el cañón,** nos introduciremos en el búnker, donde nos esperan tres enemigos alerta.

55 **La siguiente estancia** contiene valiosa información. Nos hacemos con ella y destruimos la radio.

56 **Del búnker** pasamos a la trinchera. El sargento nos pide que le cubramos para rescatar a un compañero.

57 **El sargento** cae herido así que tomamos el mando y colocamos las cargas en el cañón del sureste.



58 **Desde la trinchera** del cañón divisamos el siguiente. Nos lanzamos hacia allí resguardados del fuego enemigo.

59 **La mejor forma de acabar** con los nazis es "encholarles" una granada en la trinchera. ¡Guaaa!

60 **Destruido el cañón** nos vamos a por el último avanzando por la trinchera superando alemanes.

61 **El último objetivo** está fuertemente custodiado. Tiroteamos al personal y destrozamos el cañón.

62 **La brújula guiará** nuestros pasos hasta el granero, donde se esconden dos soldados. Una granada bastará.

63 **Atravesando** el granero salimos a un patio guardado por un trío de nazis bien parapetados. ¡Pim, pam, pum!

64 **La brújula nos** conduce a la mansión. Agradecemos la hospitalidad del enemigo disparando con certeza.

65 **Una breve búsqueda** nos lleva a una habitación donde descubrimos documentos y una caja de granadas.

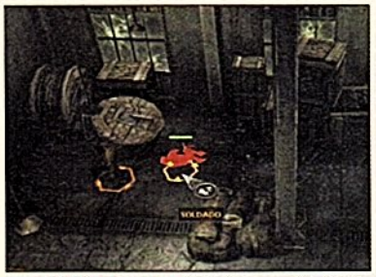
66 **Los alemanes** intentarán entrar en la mansión. Lo impedimos con la ametralladora fija de la ventana.

67 **Repelemos hasta** tres oleadas nazis y entonces dejamos que la brújula nos guíe hasta otro cañón.

68 **Una vez hayamos acabado** con todos los enemigos a la vista y destruyamos este último baluarte, podremos dar por concluida la misión.

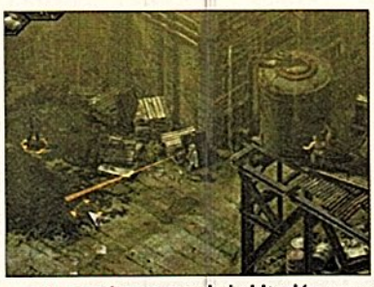
EUROPA CENTRAL: ABORDA EL TREN

1 Para empezar, un poco de picaresca. Y es que debemos tentar al guardia con el truco de la cajetilla de tabaco y esperar a que su ansiedad le pierda.



2 Disfrazamos al Espía con el traje de la víctima y entramos por la puerta de la derecha para tumbar a su compañero.

3 Volvemos a la otra estancia y, tras verificar que no hay nazis, salimos con el Ladrón y zurramos al guardia de la puerta.

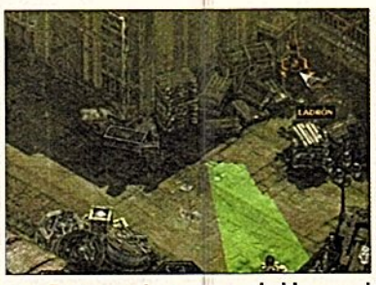


4 Le ocultamos en la habitación y nos vamos a la izquierda con el Espía. Frenchy entretendrá al guardia.

5 Hacemos el mismo camino con el Ladrón, siempre tumbado, y nos encargamos de noquear y atar al guardia.

6 Ahora les toca cobrar al oficial y al soldado que tenemos enfrente. Les atraeremos con el truco del tabaco.

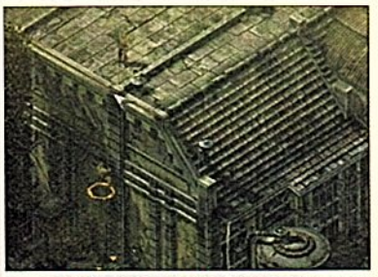
7 Una vez escondidos a conciencia ambos cuerpos, disfrazaremos al Espía con el traje del oficial alemán.



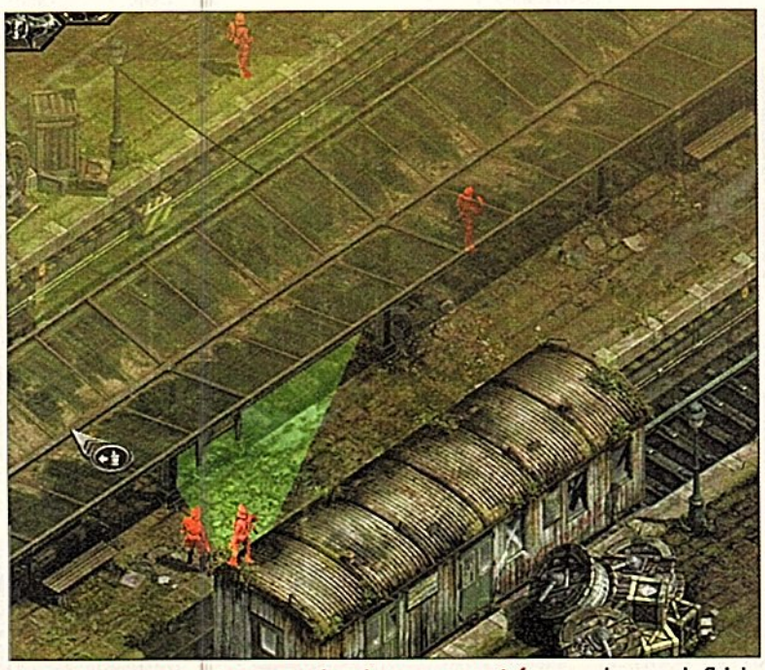
8 De esa guisa vamos a hablar con el hombre de la caseta. El ladrón aprovecha para deshacerse del guardia.

9 El mismo tratamiento le daremos al soldado que conversa con Frenchy. Llevamos los cuerpos a la estación de trenes.

10 Gastamos el mismo truco con el guardia de la caseta. El Espía le da palique y el Ladrón estopa por la espalda.

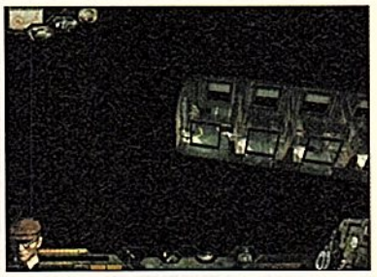


11 Sin nazis en la costa, será fácil escalar hasta la azotea por la izquierda para cargarnos a los dos soldados.



12 Nuevamente el paquete de tabaco nos servirá para acabar con el oficial y el soldado que están detrás de la caseta. El soldado acudirá al cebo, cosa que aprovecharemos para golpear al oficial. A toda mecha metemos su cuerpo en la caseta.

13 Entonces, enviamos al Espía a distraer al soldado de guardia y le atacamos con el Ladrón por la espalda.



14 Con los guardias fuera de combate y Frenchy disfrazado, el Espía, encontrará la entrada al vagón libre.

15 Haremos lo propio con el Ladrón, pero con más cautela pues el guardia que hay sobre el vagón le reconocerá.

16 Al entrar con los dos hombres en el vagón habremos cumplido todos los objetivos y culminado la misión.

Commandos 3 Destination Berlin

CAMPAÑA DE STALINGRADO. BERLÍN: ACABA CON EL TRAIDOR

1 **Nuestra prioridad inicial será hacernos con** un disfraz para Frenchy. Conseguido el uniforme alemán procederemos a limpiar el primer túnel de enemigos.

2 **Avanzamos por** el túnel del fondo y dejamos al Boina Verde que se ocupe de los dos enemigos que por allí patrullan.

3 **Repetimos operación** en todos los túneles de las alcantarillas, pues dejar un enemigo con vida sería muy arriesgado.

4 **Salimos al exterior** con el Espía disfrazado hacia la zona inferior del mapa para cargarnos al sargento de la Gestapo.

5 **Nos econdemos** detrás del pilar de la derecha y cuando el sargento inicie su patrulla le clavamos la jeringuilla.

6 **Cogemos dos bombas** de una caja cercana. Se activa el reloj que indica el tiempo que tenemos para colocarlas.

7 **El espía distrae** al guardia junto a la alcantarilla, mientras el Artificiero espera su momento para correr al edificio.

8 **En el interior** acabas con dos soldados, los atas y los pones en lugar seguro donde no puedan verlos.

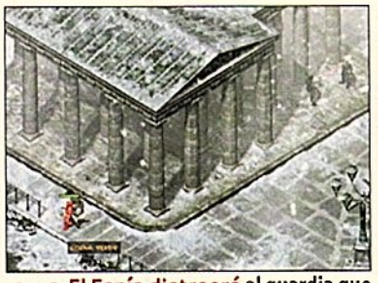
9 **Ahora es el momento idóneo para colocar** las bombas en los lugares marcados. Debemos proceder con mucha cautela, asegurándonos de que nadie descubre nuestros manejos, por lo que iremos siempre agachados.

10 **Elegimos al Espía** para distraer al soldado de la alcantarilla, y con el Boina Verde le noqueamos.

11 **La misma estrategia** servirá para acabar con los días del soldado encargado de custodiar esta zona.

12 **El Boina Verde** le coge gustillo al asunto y despacha a un último guardián acercándose desde el lateral.

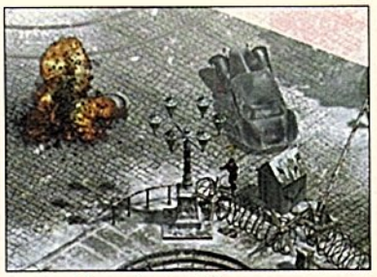
13 **Seleccionamos** a todos los hombres menos al Espía y, siguiendo esta ruta, liquidamos a los dos que se cruzan.



14 **El Espía distraerá** al guardia que está parado, dejando expuesto al que patrulla al truquito del tabaco.

15 **El Boina Verde** se arrastra eludiendo la zona de visión del guardia de la puerta y despacha al que vigila el coche.

16 **Montamos al** Boina Verde en el coche y luego al Francotirador y al Espía. El Artificiero detonará las bombas.

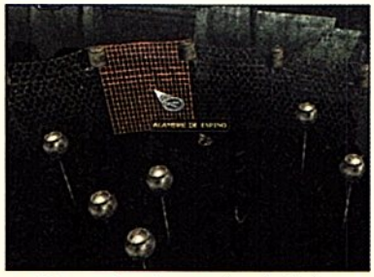


17 **Al expirar el tiempo** aparece el coche del traidor. Explosionamos la bomba para cortarle el camino.

18 **Intentará refugiarse** en la sede Nazi, pero la segunda bomba le hará pedazos. Misión cumplida.

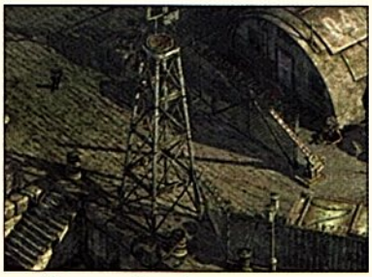
Commandos 3 Destination Berlin

NORMANDIA: DESTRUYE LOS BUQUES DE GUERRA

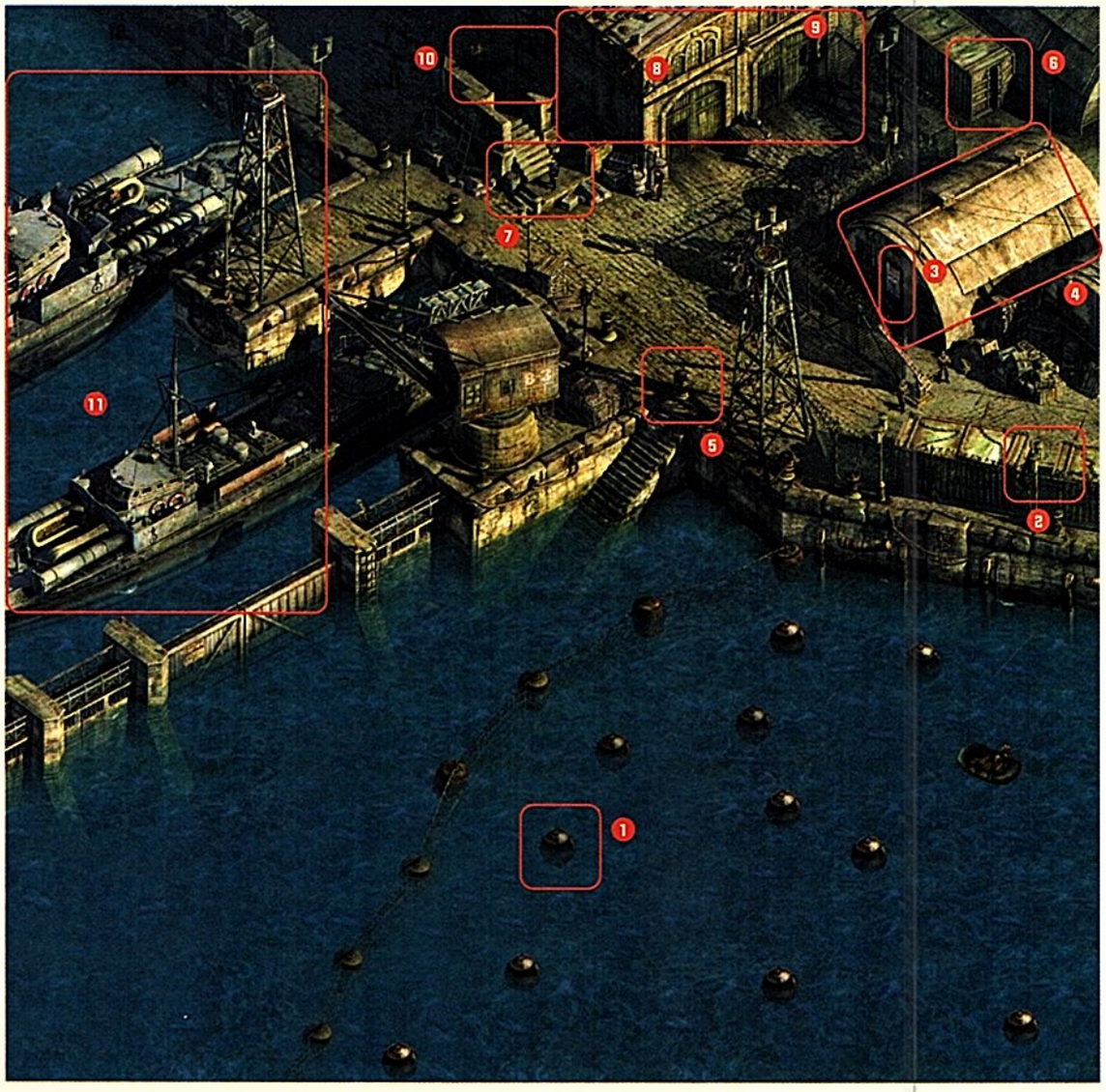


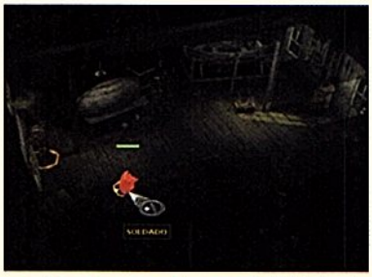
1 **Nos enfundamos** el traje de buzo y nos sumergirnos para cortar las verjas que nos separan de la base nazi.

2 **Lanzamos el cuchillo** al guardia de negro y le arrojamos al agua. Hacemos lo mismo con el nazi que se para a beber.



3 **Tras ocultar el cuerpo** esperamos a que el otro guardia se sitúe en la puerta para lanzarle el cuchillo.

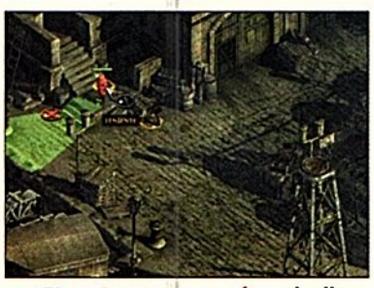




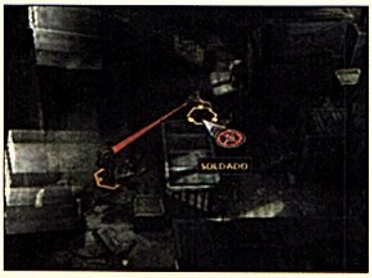
4 **Accedemos al barracón** D-4, donde atacamos a tres soldados desprevenidos. En la caja se halla la primera carga.

5 **Salimos del barracón** y aguardamos a que el oficial acuda a esta zona. Cuchillazo por la espalda y cuerpo al agua.

6 **Le toca expirar** al guardia que está al fondo del mapa. Cuando mire hacia el contenedor le arrojaremos el cuchillo.



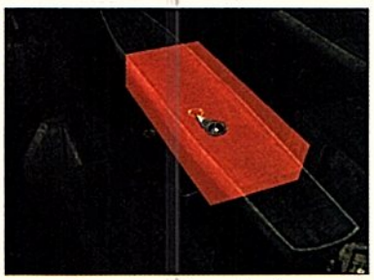
7 **El teniente que está** en el rellano de la escalera es presa fácil de nuestro cuchillo. Tiramos el cuerpo al agua.



8 **En el astillero** procedemos con cautela y en el momento justo para liquidar a los dos soldados y cuatro obreros.

9 **Oculta en una caja** dentro de la oficia está la segunda carga explosiva. Al vigilante nos le cargamos, claro.

10 **Nos arrastramos** hasta el puente de mando y liquidamos al oficial con el cuchillo. Abrimos la compuerta.



11 **Buceamos hasta** los buques de guerra, ponemos las dos cargas y subimos a la superficie para detonarlas.

SUSCRÍBETE A Computer Hoy Juegos

12 Revistas

+12 Juegos completos para PC

+12 Miniguías

Por sólo 39,50€
(20% De Descuento)

+ ESTE ESTUCHE ARCHIVADOR DE REGALO

Si quieres también puedes comprar el archivador sin suscribirte POR SÓLO 9€ (gastos de envío incluidos)

SUSCRÍBETE HOY MISMO POR:

TELÉFONO
806 015 555
Coste Llamada: 0,09 € el establecimiento
0,31 € min en horario de día
Horario: lunes a viernes de 9h a 13h y de 15h a 18h
Horario de verano: Julio y Agosto de 8:30h a 16h

FAX
902 540 111
(envía el cupón por fax)

E-MAIL
suscripcion@hobbypress.com

Internet
www.hobbypress.es
(rellena el cupón en la web)

CORREO
Envía el cupón por correo a:
Hobby Press S.A.
Apdo. 34 F. D.
20080 San Sebastián (Guipúzcoa)

POR PROBLEMAS DE LOGÍSTICA SENTIMOS NO PODER SERVIR NÚMEROS ATRASADOS

ELIGE UNA DE LAS DOS OPCIONES

❑ Sí, deseo suscribirme a Computer Hoy Juegos por 12 números por sólo 39'50 € (ahórrate 7'90€) más 5€ de gastos de envío y recibe de regalo un estuche archivador.

❑ Sí, deseo comprar el estuche archivador. (9€ gastos de envío incl.)

FORMA DE PAGO (Elige una de las 2 opciones)

❑ **DOMICILIACIÓN BANCARIA:** Les ruego atiendan los recibos presentados para su cobro por Hobby Press S.A.

Nombre y Apellidos del Titular ..... DG .....

Cuenta Corriente ____ ____ ____ ____
ENTIDAD AGENCIA Nº DE CUENTA

❑ TARJETA DE CRÉDITO:
○ VISA ○ MASTER CARD ○ 4B ○ EUROCARD ○ 6000

NÚMERO ____ ____ ____ ____ CADUCIDAD ____/____

Nombre/ Apellidos..... Fecha de Nacimiento..... Teléfono .....

Domicilio ..... C. Postal (imprescindible) ..... Localidad..... Provincia .....

E-Mail: .....

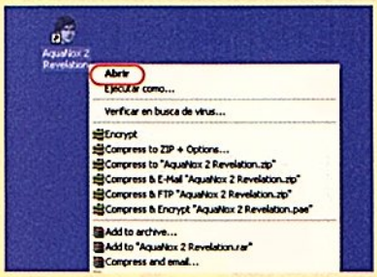
FIRMA (Imprescindible en cualquier forma de pago)

- Por razones de operatividad, el número de teléfono está reservado exclusivamente para suscripciones.
- De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Los Vascos nº 17, 28040 Madrid
- No se aceptan suscripciones fuera de España.
- Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.

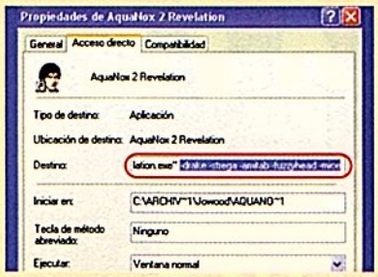
Juega con ventaja

AQUANOX 2

Gracias al siguiente muestrario de trucos lograremos interesantes ventajas como invisibilidad o completar misiones. ¡A ver quién puede con nosotros ahora!



1 Pulsamos con el botón derecho sobre el acceso directo del juego y nos vamos a la opción de 'Propiedades'.



2 En la pestaña 'Acceso Directo' modificamos el campo 'Destino' añadiendo al final los siguientes parámetros: -drake –strega –amitab –fuzzyhead –mice

3 Pulsamos la tecla correspondiente, en este caso F7 y F8, para entrar en el modo GOD y, entonces, proceder a activar la invisibilidad absoluta.

EFECTO	TECLA
ACTIVAR MODO GOD	F7
ACTIVAR INVISIBILIDAD	F8
COMPLETAR MISIÓN	F10 / F11
FALLAR MISIÓN	F12

BATTLEFIELD 1942 (Y EXPANSIONES)

En el campo de batalla, la colaboración es vital, así que os vamos a echar una mano. Test pág. 54

1 Pulsamos la tecla de contrabarra para abrir la consola del juego y así poder introducir los comandos.

2 Escribimos un comando de nuestra tabla, por ejemplo "aiCheats.code Tobias.Karlsson", y pulsamos Enter.

3 El texto nos confirma que hemos pasado al modo Invencible correctamente.

CÓDIGO	TRUCO
aiCheats.code Hitler.Rules	Perder batalla
aiCheats.code BotsCanCheatToo	Menú de Bots
aiCheats.code Tobias.Karlsson	Invencibilidad
aiCheats.code Thomas.Skoldenborg	Matar Bots
aiCheats.code Jonathan.Gustavsson	Matar Bots enemigos

HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV

Cualquier ayuda es poca para disfrutar de las abundantes posibilidades de este juego.

1 Si pulsamos la tecla Tab en cualquier momento del juego aparecerá en pantalla un cursor de texto.

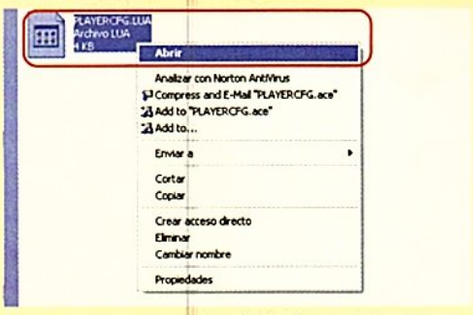
2 Tecleamos el código correspondiente, en este caso N W C V A L H A L L A, y pulsamos Enter.

3 El efecto es inmediato y concluyente, habremos ganado el escenario de un modo sencillo y rápido.

CÓDIGO	TRUCO
NWCSTMICHAEL	Ángulos
NWCGOSOLO	Autoplay
NWCGRENDEL	Behemoth
NWCFAFNIR	Dragones negros
NWCCITYOFTROY	Construir todas las estructuras

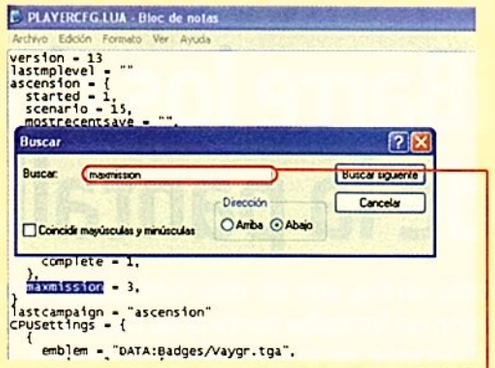
HOMEWORLD 2

Os explicamos paso a paso cómo se logra acceder a todas las misiones incluidas en el juego. Test pág.46

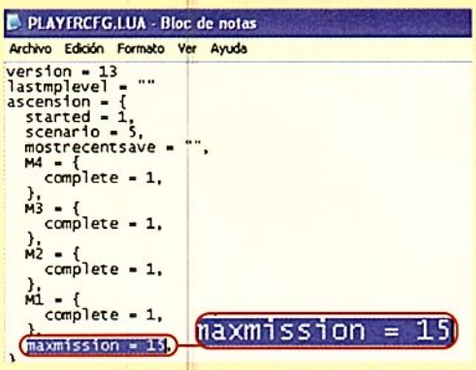


1 En el directorio donde está instalado el juego entramos en Bin\Profiles\Profile1. Buscamos el archivo "playercfg" y al abrirlo encontramos C:\Archivos de programa\Homeworld2\Bin\Profiles\Profile1

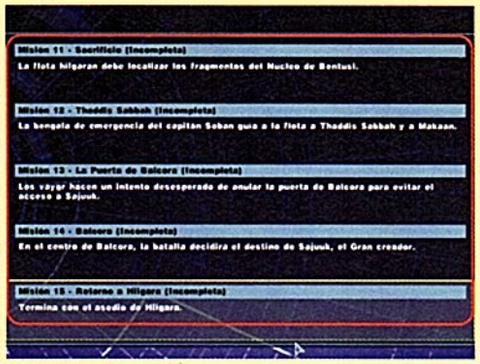
2 Editamos con el bloc de notas, deseleccionando la pestaña para no usar el que viene por defecto.



3 Buscamos en el texto la palabra "maxmission", que debería aparecer por la zona inicial.



4 Leemos "maxmission=x", siendo x la cantidad de misiones abiertas. Cambiamos la x por un 15.



5 Al iniciar el juego comprobaremos que ahora todas las misiones se encuentran accesibles.

6 Voliá! Aparecemos en la misión 15. Recordad que podemos disfrutarlas en el orden deseado.

CLIVE BAKER'S UNDYING

Estos códigos no os quitarán el susto del cuerpo pero os darán una oportunidad de salir vivos de esta terrorífica aventura.

1 En cualquier momento del juego pulsamos la tecla Tab para echar mano de las ayudas.

2 Ahora estaremos en disposición de escribir cualquiera de los comandos que os damos.

CÓDIGO	EFECTO
SET AEONS.PATRICK HEALTH 999	999 de vida
ADDALL	Ver armas y hechizos
AMPATTSPELL	Lanzar el mejor hechizo
ASSALL	Hacer aparecer un burro
BECOMELIGHT 1	Luz extra
FLIGHT	Volar
EH	Modo God
SET AEONS.PATRICK MANA 999	Incrementar maná a 999
SATAN	Vida infinita
SHOWALL	Ver todos los niveles
RENDERWEAPON	Ver las armas
SHOWFPS	Frames por segundo
SHOWSTEALTH	Ver los disimulos
INFINITEMANA 1	Maná infinito

3 Probamos a introducir, por ejemplo, el código, set Aeons.Patrick Health 999 .

4 Al instante comprobaremos que nuestro nivel de vida ha ascendido hasta 999.

Ratones ópticos ¡Barre los rincones de la pantalla!

Hubo un día, que los más veteranos recordarán, en que el ratón no formaba parte ni de nuestras vidas, ni de nuestros PC. Es más, no le echábamos de menos. ¿Sois capaces de imaginar hoy vuestras vidas sin ese pequeño artefacto?

El número de dispositivos apuntadores, como los ratones, que las compañías lanzan al mercado se ha disparado en los últimos tiempos. La reducción de costes y el desarrollo de nuevas tecnologías ha revolucionado hasta límites insospechados un mercado, el de los ratones, que hasta hace muy poco tiempo parecía totalmente muerto. La revolución ha significado que los ratones que muchos usuarios disfrutan hoy se parezcan, tan sólo en el aspecto, a los dispositivos de hace apenas unos años. El funcionamiento ha pasado de ser mecánico a ser completamente digital, sustituyendo el engorroso y poco preciso sistema de bola de caucho, por una minúscula cámara digital que detecta la más mínima variación en el desplazamiento del ratón. Es lo que se ha dado en llamar ratón óptico. Las ventaja de este tipo de modelos radica en que son extremadamente precisos y que, además, no necesitan un mantenimiento de limpieza constante, como los ratones de bola.

Además, otra ventaja notable de estos ratones ópticos es la superficie sobre la que se pueden desplazar. Y es que acostumbrados a tener una alfombrilla debajo, perfectamente lisa y limpia para evitar suciedades y atascos, hemos pasado a tener dispositivos que pueden funcionar perfectamente sin alfombrilla. Incluso sobre superficies rugosas e irregulares.

COMO MUESTRA... MÁS DE UN BOTÓN

El mecanismo principal de los ratones no es el único que ha sufrido cambios. Los habituales botones izquierdo y derecho se han multiplicado, y lo que es más importante, entre ellos ha surgido la ya familiar figura de la rueda de desplazamiento.

Con ella es posible acceder de una forma rápida al contenido de un documento. Así, si estamos trabajando con un procesador de textos, podremos desplazarnos por las distintas hojas del documento girando la rueda del ratón hacia arriba y abajo. Estas ruedas de desplazamiento, además, suelen funcionar también como un tercer botón (no en todos los casos), dando acceso a funciones especiales o a un modo de desplazamiento mucho más preciso que la propia rueda. Otro tipo de botones, como los laterales, también dan acceso a determinadas funciones muy utilizadas hoy en día, especialmente cuando hablamos de Internet. Sirven, por ejemplo, para sustituir la funcionalidad de los botones 'Atrás' y 'Adelante' de Internet Explorer, con lo que nos evitamos desplazamientos innecesarios por la pantalla buscando la opción. La presencia de pulsadores adicionales puede obedecer a muchas necesidades, como activar un menú con distintas opciones, pasar de un programa a otro o ejecutar determinadas aplicaciones. En cualquier caso, la práctica totalidad de los ratones incluyen software de configuración con el que es posible asignarle a cada botón una función específica. La que queramos.

A DIESTRO Y SINIESTRO

Por desgracia, cuando se incluyen tantos botones o se le dota al ratón de una ergonomía algo especial, comienzan los problemas para los usuarios zurdos, que se encuentran con que los botones y las ruedas de desplazamiento están situados en lugares de difícil acceso para ellos. Por eso, es importante que un ratón esté diseñado para ser utilizado tanto por diestros como por zurdos, o bien que existan modelos adaptados para ambos tipos de usuario. Por tanto, esta característica, que nos parece importante, se ve reflejada en la tabla del Test. En todo caso, los aspectos que más puntuación han recibido han sido los relativos al control del ratón y a los botones y funciones que éste proporciona.

RESULTADO

El MX500 de Logitech sale reforzado del Test al lograr las mejores puntuaciones en las categorías de Control y Calidad. El ratón de Microsoft, el Wheel Mouse Optical, logra el segundo puesto, a muy poca distancia de MX500, mientras que los productos de Labtec y Trust quedan en el tercer y cuarto lugar del Test. Todos ellos, eso sí, obtienen una puntuación muy elevada, por encima del notable, lo que demuestra la gran calidad de los cuatro ratones que participan en el Test y que suponen, ahora mismo, una apuesta segura si queremos cambiar de dispositivo.

¿QUÉ ES UN RATÓN ÓPTICO?

La mini-cámara situada en la parte inferior del ratón funciona de una forma muy precisa y no necesita prácticamente mantenimiento.

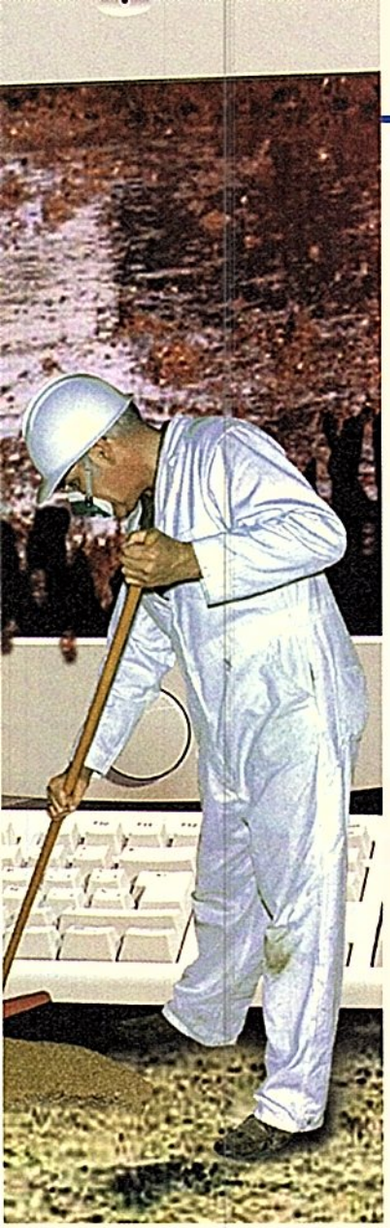
Los ratones ópticos que utilizamos hoy en día existen desde, al menos, hace tres años. Este tipo de dispositivos utilizan un foto-sensor que, situado en la parte inferior del ratón, determina el movimiento de éste enviando un haz de luz sobre la superficie en la que se asienta. La imagen reflejada varía según desplazamos el ratón a un lado u otro, por lo que sólo hay que comparar la muestra tomada con la anterior para determinar en qué dirección lo estamos desplazando. Este proceso, que puede parecer costoso y, sobre todo, necesitar de mucho tiempo para completarlo, se

Los 4 modelos

EL LUJO
Logitec
MX 500

EL ESTILIZADO
Microsoft Wheel Mouse
Optical Black

EL TODOTERRENO
Labtec
Optical Mouse



realiza unas... ¡¡¡6.000 veces por segundo!!! (dependiendo del sensor que tenga el ratón). Gracias a esta cadencia de lecturas, la posibilidad de que exista un error en la interpretación que realiza el ratón es prácticamente nula.

La ventaja de este sistema, además de la precisión, es que funciona sin el menos problema sobre casi cualquier superficie y, además, no necesita de una labor de mantenimiento tan continuada como la de los viejos ratones de bola que, cada poco tiempo, debíamos desmotar y limpiar en profundidad para que volviera a su rendimiento original. ¡Cómo avanza el mundo!

EL MÁS COMPLETO
Trust Ami Mouse 250 S Optical

Así hacemos los Test

La redacción ha sometido a un exhaustivo Test a cuatro ratones ópticos que cubren las posibles necesidades de ocio de un usuario medio, enfrentándolas a exigentes pruebas en el laboratorio para determinar sus prestaciones y el rendimiento que ofrecen.

SERVICIO

Se consiguen puntos positivos si el fabricante proporciona un periodo de garantía prolongado, así como por ofrecer ayuda telefónica e Internet con costes mínimos.

INSTALACIÓN

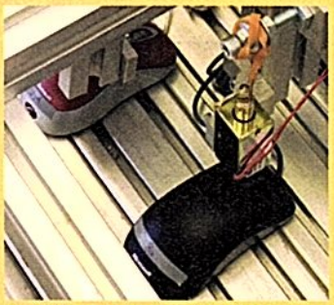
Los ratones y sus correspondientes programas de control y configuración han de ser instalados, generalmente, antes de su puesta en funcionamiento. Este proceso puede resultar tedioso si requiere de un considerable trabajo, o la necesidad de reiniciar el ordenador una y otra vez, o incluso si ni siquiera llega a funcionar el dispositivo en primera instancia.

FUNCIONAMIENTO

En nuestro laboratorio se evalúan distintos aspectos del manejo del ratón. ¿Cómo se adapta a la mano? ¿Es cómodo o hay bordes o remaches de plástico que molestan? En el laboratorio también se analiza si los botones son accesibles, la respuesta que proporcionan, y si está adaptado para que las personas zurdas puedan utilizarlo de un modo óptimo.

RESISTENCIA A CAÍDAS

Para comprobar la resistencia a las caídas y golpes de los ratones, arrojamos cada modelo desde una altura de aproximadamente 80 centímetros. Con esta prueba se trata de emular las no pocas veces que puede llegar a precipitarse nuestro ratón desde el borde del escritorio (sobretodo en pleno frenesí de un juego de acción). Una nota de sobresaliente la reciben sólo aquellos ratones que después de la caída no sufren ningún tipo de daño.



En el laboratorio de Fujitsu-Siemens se somete a cada botón del ratón a 120.000 pulsaciones. Sin parar.

RESISTENCIA AL USO

¿Cuánto tiempo debe durar un ratón? Según nuestro criterio, los botones deben resistir al menos 120.000 pulsaciones. Para poder efectuar esta prueba hemos encargado la construcción a Fujitsu-Siemens de una máquina que pudiese ser empleada para este propósito. La máquina realiza el Test simultáneamente con los cuatro ratones. Sólo si después de tan dura prueba funcionan como recién adquiridos, reciben el correspondiente sobresaliente en este apartado del Test.

RESISTENCIA A LAS SUCIEDAD

El ratón de un ordenador está constantemente sometido a la suciedad: polvo, restos de ceniza y pelusas que se acumulan sobre el escritorio y la alfombrilla. Para poder obtener un examen realmente exhaustivo en el laboratorio, se empleó una ceniza muy fina. Incluso completamente lleno de polvo, un buen dispositivo de esta clase debe funcionar sin problemas.

¿A quién no se le ha caído un refresco de cola sobre la mesa? ¿Soportarán tanto azúcar al mismo tiempo?

La capa de suciedad acumulada en el ratón se simula con una fina capa de ceniza sobre la mesa.

RESISTENCIA A LÍQUIDOS

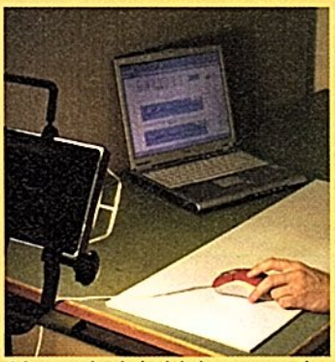
¿A quién no se le ha caído nunca un vaso de refresco sobre el ratón? en este apartado, la redacción ha vertido sobre los ratones un líquido especialmente dañino para los aparatos eléctricos: se trata de un pegajoso refresco de cola. Justo después de someterlo a esta prueba se realiza un primer Test de funcionamiento. Para tener en cuenta los efectos de larga duración que tiene el azúcar, los ratones vuelven a ser examinados después de 24 horas.

PRECIO/CALIDAD

La relación precio/calidad surge de una sencilla operación: se divide el precio del producto por su nota de calidad. El resultado se lleva a una tabla que recoge los diferentes intervalos. Por ejemplo, un ratón que logre una puntuación de 8,08 y cuyo precio sea de 19,95€ obtendrá un Sobresaliente.

Índice hasta 3,57	Sobresaliente
3,58 hasta 4,46	Notable
4,47 hasta 5,95	Bien
5,96 hasta 8,92	Suficiente
8,93 hasta 17,85	Insuficiente
A partir de 17,86	Deficiente

Para comprobar la resistencia a los golpes, cada ratón es lanzado desde una altura de 80 cm.



Aún cuando el nivel de luz sea excesivo, el sensor óptico del ratón debe funcionar correctamente.

RATONES ÓPTICOS

Resultados del Test

MODELO		Puesto 1 (Ganador Calidad)		Puesto 2		Puesto 3		Puesto 4 (Ganador Precio Calidad)	
FABRICANTE	PORCENTAJE	MX 500 Logitech	NOTA	WHEEL MOUSE OPTICAL BLACK Microsoft	NOTA	MX OPTICAL MOUSE Labtec	NOTA	MX AMI MOUSE 250 S OPTICAL Trust	NOTA
SERVICIO	**7%**		**8,57**		**7,14**		**8,57**		**6,29**
Duración de la garantía (dato del fabricante)	3%	Muy extensa (60 años)	10,00	Prolongada (36 meses)	8,00	Muy extensa (60 meses)	10,00	Normal (24 meses)	6,00
Tipo de garantía (dato del fabricante)	1%	Sustitución por el distribuidor	8,00	Sustitución por el distribuidor	8,00	Sustitución por el distribuidor	8,00	Sustitución por el distribuidor	8,00
Teléfono de asistencia técnica (comprobado)	2%	91 375 33 69	6,00	902 197 198	4,00	91 375 30 50	6,00	902 16 09 37	4,00
Ayuda en Internet (idioma, comprobado)	1%	Castellano (www.logitech.com)	10,00	Castellano (www.microsoft.com/spain/hardware/ratones)	10,00	Castellano (www.labtec.com)	10,00	Castellano (www.trust.com)	10,00
Teléfono de información (comprobado)		91 375 33 68		902 197 198		+41 (0) 21 863 5402		902 16 09 37	
Fax de información (comprobado)		Ninguno		91 353 69 64				+31 786 54 32 99	
INSTALACIÓN	**5,4%**		**6,37**		**7,41**		**8,02**		**8,33**
Dificultad en la instalación (puesta en funcionamiento, comprobado)	2%	Sencilla	8,00	Sencilla	8,00	Sencilla	2,00	Sencilla	2,00
¿Indica espacio necesario en disco? (espacio utilizado en Megabytes, medido)	0,5%	Sí, pero incorrecto (25,8048 Megabytes)	1,02	No (8,8023 Megabytes)	0,00	Sí, pero incorrecto (2,8057 Megabytes)	1,00	Sí (2,4300 Megabytes)	1,00
¿Indica espacio libre existente en disco?	0,5%	No	0,00	No (8,8023 Megabytes)	0,00	No	6,00	No	6,00
Desinstalación (datos restantes no desinstalados, medido)	1,4%	Sí (4,8087 Megabytes)	5,62	Sí (0 Megabytes)	10,00	Sí (0,3686 Megabytes)	1,61	Sí (0 Megabytes)	1,00
Idioma de las instrucciones de instalación (comprobado)	1%	Castellano	10,00	Castellano	10,00	Castellano	1,00	Castellano	1,00
MANUAL DE INSTRUCCIONES	**2%**		**6,00**		**6,00**		**3,00**		**4,00**
Manual (extensión, comprensibilidad, comprobado)	2%	Aceptable	6,00	Aceptable	6,00	Muy confuso	3,00	Algo confuso	4,00
FUNCIONAMIENTO	**37%**		**7,46**		**8,81**		**7,19**		**7,30**
Manejabilidad (comprobado)	10%	Muy buena	8,00	Excelente	1,00	Muy buena	8,00	Muy buena	8,00
Acceso a los botones (comprobado)	10%	Bueno	8,00	Muy bueno	1,00	Bueno	8,00	Bueno	8,00
Respuesta de los botones (comprobado)	5%	Bueno	8,00	Bueno	2,00	Bueno	8,00	Bueno	8,00
Ergonomía (comodidad al tacto, comprobado)	5%	Cómodo	8,00	Cómodo	2,00	Algo incómodo	6,00	Algo incómodo	6,00
Adaptado para zurdos (comprobado)	1%	No	0,00	Sí	1,00	Sí	10,00	Sí	10,00
Longitud del cable (medido)	5%	Normal (182 centímetros)	6,00	Normal (183 centímetros)	3,00	Algo escaso (146 centímetros)	4,00	Algo escaso (146 centímetros)	4,00
Estabilidad del cable (comprobado)	1%	Normal (el cable tiende a quedar doblado)	6,00	Normal (el cable tiende a quedar doblado)	3,00	Normal (el cable tiende a quedar doblado)	6,00	Estable (manguito estabilizador)	10,00
ELEMENTOS DE CONTROL	**13,6%**		**10,00**		**7,97**		**7,97**		**9,32**
Botones (número, comprobado)	4,6%	Muchos (7)	10,00	Pocos (2)	4,00	Pocos (2)	4,00	Numerosos (4)	8,00
Botón de desplazamiento en pantalla (Comprobado)	3%	Botón de rueda (vertical)	10,00	Botón de rueda (vertical)	10,00	Botón de rueda (vertical)	10,00	Botón de rueda (vertical)	10,00
Funciones para clic personalizadas (comprobado)	3%	Sí	10,00	Sí	10,00	Sí	10,00	Sí	10,00
Programa de control de barra de herramientas (comprobado)	3%	Sí	10,00	Sí	10,00	Sí	10,00	Sí	10,00
TEST DE CALIDAD	**35%**		**9,26**		**8,29**		**9,26**		**8,80**
Resistencia electromagnética (susceptibilidad a interferencias, comprobado)	3%	Superado	10,00	Superado	10,00	Superado	10,00	Superado	10,00
Resistencia a caídas (robustez, comprobado)	10%	Superado	10,00	Superado	10,00	Superado	10,00	Superado	10,00
Resistencia al uso (durabilidad, comprobado)	8%	Superado	10,00	Superado	10,00	Superado	10,00	Superado	10,00
Limpieza de mecanismos (comprobado, estado)	4%	Superado (sólo pueden ser limpiados en parte, funcionamiento correcto)	6,00	Superado (es posible limpiarlo ligeramente, funcionamiento correcto)	10,00	Superado (sólo pueden ser limpiados en parte, funcionamiento correcto)	6,00	Superado (no es posible una limpieza completa, funcionamiento correcto)	2,00
Resistencia al polvo (comprobado)	5%	Daños leves (la tapa del sensor se atasca, pero puede ser limpiado)	8,00	Daños leves (la tapa del sensor se atasca, pero puede ser limpiado)	8,00	Daños leves (la tapa del sensor se atasca, pero puede ser limpiado)	8,00	Daños leves (la tapa del sensor se atasca, pero puede ser limpiado)	8,00
Resistencia a líquidos (comprobado)	5%	Superado	10,00	No superado (el puntero del ratón se paraliza)	0,00	Superado	10,00	Superado	10,00
OTROS	**0%**		**0,00**		**0,00**		**0,00**		**0,00**
Conexión al PC (tipo de conector, comprobado)	0%	Conector USB		Conector USB		Conector USB		Conector PS/2	
Extras proporcionados	0%	Adaptador puerto USB a PS/2		Adaptador puerto USB a PS/2		Adaptador puerto USB a PS/2		Ninguno	
Controladores proporcionados (driver) para sistemas operativos (comprobado)	0%	Windows 95, 98, ME, NT, 2000 y XP		Windows 98, ME, NT, 2000 y XP		Windows 95, 98, ME, NT, 2000 y XP		Windows 95, 98, ME, NT, 2000 y XP	
NOTA MEDIA	**100%**		**8,43**		**8,27**		**8,08**		**8,02**
CORRECCIÓN/POSITIVA									
CORRECCIÓN/NEGATIVA									
RESULTADO DEL TEST		**Notable**	**8,43**	**Notable**	**8,27**	**Notable**	**8,08**	**Notable**	**8,02**
PRECIO/CALIDAD		**Suficiente**		**Suficiente**		**Sobresaliente**		**Sobresaliente**	
Precio aproximado		54,99€	(9.150 Ptas.)	49,90€	(8.303 Ptas.)	19,95€	(3.319 Ptas.)	17,95€	(2.987 Ptas.)
Cálculo de la nota precio/calidad		54,99/8,43 = 6,52= Suficiente		49,90/8,27 = 6,03= Suficiente		19,95/8,08 = 2,47= Sobresaliente		17,95/8,02 = 2,24= Sobresaliente	

Veredicto final

Juan Carlos Sanz
Jefe de Laboratorio

En el Test llevado a cabo este mes por COMPUTER HOY JUEGOS, se han tenido en cuenta determinados criterios a la hora de seleccionar los ratones ópticos que participarían en él. El principal, además de la condición de periféricos más o menos novedosos, era el precio límite de estos, que la redacción fijó en torno a los 60€. Con estas condiciones en la mano, se seleccionaron cuatro de los ratones más utilizados por los usuarios, de compañías como Logitech, Microsoft, Labtec y Trust. La respuesta a los Test de todos ellos fue magnífica, y de hecho ninguno de ellos bajó del ocho en la puntuación final, destacando sobre todo el 8,48 del MX 500 de Logitech, ganador absoluto. En Precio / Calidad salió vencedor el modelo Ami Mouse 250 S Optical de Trust, que pese a conseguir la segunda mejor puntuación en los apartados de control y funcionamiento, se ve relegado a la cuarta plaza final, claramente perjudicado por un funcionamiento algo peor que el del resto de ratones. Su reducido precio le convierte en una solución eficaz y, sobre todo, muy económica.

Los modelos de Microsoft suelen verderse con un buen número de diseños y colores distintos.

Puesto 1 — Logitech MX 500

- Cuenta con un buen número de botones.
- Periodo de garantía muy prolongado.
- Muy resistente al líquido y el polvo.

- Precio algo elevado.
- No apto para zurdos.

En el lateral izquierdo del MX 500 de Logitech se han situado dos botones auxiliares, además de los dos convencionales y la cada vez más común rueda de desplazamiento. Todos estos botones pueden ser configurados para realizar casi cualquier acción que deseemos, utilizando para ello el software suministrado junto al ratón. Incluidos los mejores juegos.

Logitech, Tel. 91 375 33 69

Nota:	Notable
Precio/Calidad:	Suficiente
Precio:	54,99€ (9.150 Ptas.)

Puesto 2 — Microsoft Wheel Optical Black

- Periodo de garantía prolongado.
- Buen funcionamiento.
- Adaptado para usuarios zurdos.

- No resiste el vertido de líquidos.
- Escaso número de botones.

El sensor óptico del modelo Wheel Mouse Optical de Microsoft, situado como en todos los ratones en la cara inferior de éste, toma muestras de la superficie sobre la que se mueve a razón de unas 6.000 veces por segundo, con lo que la precisión del dispositivo a la hora de detectar el desplazamiento del ratón es extraordinariamente alta. De los mejores.

Microsoft, Tel. 902 197 198

Nota:	Notable
Precio/Calidad:	Suficiente
Precio:	49,95€ (8.303 Ptas.)

Puesto 3 — Labtec Optical Mouse

- Periodo de garantía muy prolongado.
- Buen funcionamiento.
- Adaptado para usuarios zurdos.

- Diseño poco ergonómico.
- Escaso número de botones.
- El cable es algo corto.

El pequeño adaptador incluido junto al Optical Mouse de Labtec (que no todos los fabricantes lo proporcionan adecuadamente), permitirá utilizar el ratón a todos aquellos usuarios que aún no cuenten con puertos USB en su equipo o que, sencillamente, deseen utilizar el tipo de conexión PS/2. La funcionalidad del ratón es la misma en ambos casos aunque la forma de detección varía.

Labtec, Tel. +41 (0) 21 863 5402

Nota:	Notable
Precio/Calidad:	Sobresaliente
Precio:	19,95€ (3.319 Ptas.)

Puesto 4 — Trust Ami Mouse 250 S Optical

- Buen funcionamiento.
- Adaptado para usuarios zurdos.

- Diseño poco ergonómico.
- El cable es algo corto.
- Conector PS/2 sin adaptador para USB.

Quizá por ser el ratón más económico del Test, el Ami Mouse 256 S Optical de Trust incorpora conexión PS/2 en vez de conexión USB. Para poder utilizar el ratón con dicho puerto, será necesario adquirir por separado un adaptador de PS/2 a USB. En todo caso, este no supone problema alguno a la hora de operar normalmente con el ratón ya que su funcionalidad será total y absoluta.

Trust, Tel. +31 786 54 32 99

Nota:	Notable
Precio/Calidad:	Sobresaliente
Precio:	17,95€ (2.987 Ptas.)

LOS CAPRICHOS DE LA HISTORIA

Año 1968. Es difícil imaginar que este artefacto de madera y dos ruedas fuese el primer ratón...

Fue en 1968 cuando el primer prototipo de ratón vio la luz, en lo que quizá fue uno de los inventos que, después del chip de silicio, más ha contribuido a la expansión y desarrollo de la informática. Se dice que cuando un invento es genial no hay porque realizar sustanciales modificaciones en su concepto. Y esta máxima se ha cumplido a rajatabla con el ratón, que en sus 32 primeros años de historia apenas ha variado ése concepto más que en aspectos secundarios como el diseño, los botones de más, la ergonomía para diestros y zurdos o los efectos de force feedback (iTouch de Logitech).

Sin duda, el ratón también ha sido un fiel reflejo de la influencia de las modas y de los materiales utilizados en cada década. De todas formas, de tres años a esta parte, los ratones han sufrido cambios realmente espectaculares, aunque su esencia ha seguido intacta como el primer día.

El más importante de todos es el que tiene que ver con la tecnología. Los ratones mecánicos han pasado a mejor vida dando paso al concepto de ratón digital que se sirve de un sensor óptico para calcular el desplazamiento sobre una superficie. Pero, ¿qué nos espera después del ratón óptico?

Año 2003. La tecnología ha mejorado los ratones, pero no su esencia y concepto.

Desde el laboratorio ¿Funciona en tu PC?

En PC no hay fórmulas infalibles para saber si un programa funciona o no, pero tras 48 pruebas por juego en nuestro laboratorio estamos en disposición de dar unos consejos.

EL LABORATORIO

1 La proliferación de juegos cada vez más avanzados en el entorno del PC ha provocado que muchos usuarios hayan tenido que mejorar sus equipos en muy poco tiempo. Si antes un ordenador con una buena tarjeta gráfica nos permitía disfrutar mucho tiempo, ahora, los avanzadísimos efectos que incorporan los juegos, hacen necesario que procesador, cantidad de memoria, disco duro y tarjeta gráfica se alíen para evitar ralentizaciones. Por ese motivo, en nuestro laboratorio se testean los juegos en númerosas configuraciones distintas, con objeto de valorar de qué modo se comportan los distintos juegos sobre cada una de ellas.

LOS EQUIPOS

2 El laboratorio está formado por 24 equipos que hemos divido en tres segmentos diferenciados básicamente por la potencia de cada uno de ellos, como se puede consultar en el cuadro que aparece en esta misma página, "Segmentos de Ordenadores". El segmento superior está formado por cinco ordenadores con procesador Pentium 4 1,5 GHz y con tarjetas gráficas de última generación, GeForce y Radeon. De esta manera, se alcanza y damos cobertura a un espectro mucho más amplio de usuarios que han mejorado sustancialmente las prestaciones de sus ordenadores.
La variedad de tarjetas de sonido instaladas también es importante, y de hecho, todo los juegos se prueban en casi una veintena de tarjetas de sonido distintas.

LOS TEST

3 En la actualidad obtenemos 48 resultados, ya que llevamos a cabo dos pruebas sobre cada una de las 24 configuraciones. La primera se realiza nada más terminar las instalación, dando completa libertad al juego para que se regule según las prestaciones del ordenador, sin tocar ningún parámetro que cambie la profundidad de color o la calidad de las texturas. En la segunda, más exigente, configuramos el juego a una resolución de 1024x768 y 32 bits de profundidad de color.

EL RESULTADO

4 Por este motivo, el resultado de las tablas es realmente exigente. Cada ordenador afecta en un 0,45% a la nota final, ya que las pruebas se realizan sobre 24 PC (10,8/24=0.45). Sin embargo, al realizar dos pruebas por cada ordenador, ese parcial de 0,45% se reduce hasta un exigentísimo 0,225% (10,8/48+0,225).
Por otro lado, y ya que el parque de ordenadores con Windows 98 instalado es muy amplio, en las tablas no se recompensa, en ningún caso, el hecho de que un determinado juego haya sido optimizado para funcionar bajo Windows XP.

LAS PRUEBAS

5 Como ya se ha comentado, el laboratorio cuenta con 24 ordenadores divididos en cinco familias de procesadores: Pentium II 350, AMD K6 II 500, Pentium III 600, AMD Athlon 700 y Pentium 4 1,5 GHz. Para realizar los test disponemos de seis monitores desde los que es posible controlar hasta cuatro ordenadores a la vez, por medio de un original sistema de switch que gestionan también el ratón y el teclado. De esta forma, podemos realizar en un tiempo récord, los análisis más exigentes a los que puede ser sometido un juego. Los resultados los tenéis en las siguientes páginas.

LOS ORDENADORES QUE FORMAN EL LABORATORIO DE COMPUTER HOY JUEGOS

SEGMENTO SUPERIOR

En este grupo se engloban los procesadores más avanzados con menos de dos años de vigencia.

Otros procesadores: Pentium 4 2GHz, 2,53GHz, 3,06GHz y AMD XP 1800+, 2000+, 2200+, 2400+.

SEGMENTO MEDIO

Segmento que engloba los procesadores más populares que tienen, al menos, cinco años de vida.

Otros procesadores: Pentium II y III 450, 500, 550, 600, 650, 700, 750, 800MHz y AMD Athlon 650 y 800.

SEGMENTO INFERIOR

Modelos de procesadores anteriores a los cinco años designados para el segmento medio y para los que no son fiables los resultados del Test.

Otros procesadores: Pentium 75, 100, 120, 166, 200 y 233MHz.

DATOS DEL JUEGO

NOMBRE DEL JUEGO

ENLACE PÁG. TEST / PÁG. TRUCOS (Si los hubiera)

TIEMPO MEDIO DE INSTALACIÓN (promedio de los 24 ordenadores del Laboratorio)

REQUISITOS MÍNIMOS (REC. POR EL FABRICANTE)

En este apartado se detallan los requisitos mínimos recomendados por el fabricante, con la intención de que podáis compararlos con los resultados obtenidos en nuestro laboratorio. Así, es posible conocer si estos requisitos se ajustan a la realidad o si son tan mínimos que es imposible poner el juego en funcionamiento.

PRUEBA DE RENDIMIENTO DE VÍDEO EN 24 CONFIGURACIONES			10,8%
	PROCESADOR-MEMORIA	TARJETA DE VÍDEO 1	
SEGMENTO INFERIOR	WINDOWS 98 SECOND EDITION		
	Pentium II 350 / 64MB	Hercules 3D Prophet 4500 64MB	0,45%
	Pentium II 350 / 64MB	ATI radeon VE 32MB DDR	0,45%
	Pentium II 350 / 64MB	Creative 3D Blaster TNT 2 M64 32MB	0,45%
	Pentium II 350 / 64MB	Hercules 3D Prophet II MX 32MB	0,45%
	AMD K6 500 / 128MB	Hercules 3D Prophet 4500 64MB	0,45%
	AMD K6 500 / 128MB	3dfx Voodoo 3 2000 16MB AGP	0,45%
	AMD K6 500 / 128MB	ATI Radeon 64MB DDR VIVO	0,45%
	AMD K6 500 / 128MB	Creative 3D Blaster TNT 2 M64 32MB	0,45%
	AMD K6 500 / 128MB	Hercules 3D Prophet II MX 32MB	0,45%
SEGMENTO MEDIO	Pentium II 600 / 128MB	Hercules 3D Prophet 4500 64MB	0,45%
	Pentium II 600 / 128MB	3dfx Voodoo 3 2000 16MB AGP	0,45%
	Pentium II 600 / 128MB	ATI Radeon 64MB DDR VIVO	0,45%
	Pentium II 600 / 128MB	Creative 3D Blaster TNT 2 M64 32MB	0,45%
	Pentium II 600 / 128MB	Hercules 3D Prophet II MX 32MB	0,45%
	AMD Athlon 700 / 256MB	Hercules 3D Prophet 4500 64MB	0,45%
	AMD Athlon 700 / 256MB	3dfx Voodoo 3 2000 16MB AGP	0,45%
	AMD Athlon 700 / 256MB	ATI Radeon 64MB DDR VIVO	0,45%
	AMD Athlon 700 / 256MB	Creative 3D Blaster TNT 2 M64 32MB	0,45%
	AMD Athlon 700 / 256MB	Hercules 3D Prophet II MX 32MB	0,45%
SEG. SUPERIOR	WINDOWS XP HOME EDITION		
	Pentium 4 1.500 / 256MB	GeForce 4 ti 4200	0,45%
	Pentium 4 1.500 / 256MB	GeForce 4 MX 440	0,45%
	Pentium 4 1.500 / 256MB	ATI Radeon 8500	0,45%
	Pentium 4 1.500 / 256MB	ATI Radeon 7500	0,45%
	Pentium 4 1.500 / 256MB	ATI Radeon 9000	0,45%

TARJETA DE VÍDEO

Si se produce alguna incompatibilidad reseñable, o si existe algún fallo que impide jugar con comodidad, será reseñado y explicado si con ello es posible aclarar el origen del problema. Pero muchas veces tal vez no exista otro remedio que cambiar de tarjeta.

PROCESADOR

En los últimos años los procesadores habían ocupado un segundo plano ya que la potencia gráfica era responsabilidad exclusiva de la tarjeta gráfica. Como la tendencia parece cambiar, aquí indicaremos si un procesador es apto o no para ejecutar un juego.

MEMORIA

Muchas veces este parámetro es fundamental ya que una de las primeras cosas que hace cualquier juego es chequear la cantidad de memoria instalada en nuestro PC.

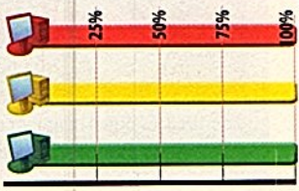
CONSEJOS PARA QUE FUNCIONE EN TU EQUIPO

Si existe algún remedio a la imposibilidad de jugar en condiciones con un determinado título, se reflejará aquí. Casi siempre, los remedios tendrán que ver con la configuración del programa para ser ejecutado con un grado de calidad gráfica inferior al ideal. Con estas soluciones podremos jugar, pero pagando el alto precio de perder la vistosidad de sus texturas, la resolución de pantalla o limitando los efectos especiales.

DISPONIBILIDAD DE ACTUALIZACIÓN

Si existe una actualización del juego podréis saber exactamente qué soluciona y si ese remedio arregla los errores que hayamos podido detectar en el laboratorio. Si no existe actualización en el momento de escribir estas líneas, os remitiremos a la página oficial.

RENDIMIENTO EN GRÁFICOS



Las gráficas tienen la finalidad de resumir el grado de compatibilidad tras obtener una media de los Test de rendimiento, por segmentos de ordenadores. La gráfica adjunta muestra el ideal de compatibilidad.

MAX PAYNE 2

Test pág. 28 Trucos pág. 72

LARGO (19'05")

REQUISITOS MÍNIMOS

Windows 98 / 2000 / ME / XP Pentium III 1 GHz • 256 MB de memoria RAM • Teclado y Ratón • 1 GB de espacio en disco duro • Tarjeta de sonido compatible con DirectX 9 • Tarjeta gráfica 32 MB Lector CD/DVD 8x

RES. POR DEFECTO	1024x768x32	4,48
No se puede jugar	No se puede jugar	0,00
Hay parones	A saltos	3,50
No se puede jugar	No se puede jugar	0,00
No se puede jugar	No se puede jugar	0,00
Hay parones	Hay parones	4,00
No funciona	No funciona	0,00
Hay parones	Hay parones	4,00
No funciona	No funciona	0,00
Hay parones	Hay parones	4,00
Hay parones	Hay parones	4,00
No funciona	No funciona	0,00
Ralentizado	Hay parones	5,00
No funciona	No funciona	0,00
Ralentizado	Ralentizado	6,00
Ralentización leve	Ralentización leve	8,00
No funciona	No funciona	0,00
Fluido	Ralentización leve	9,00
No funciona	No funciona	0,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00

TARJETA DE VÍDEO

Una tarjeta gráfica potente es imprescindible para que este título vaya fluido. Las Voodoo y las TNT son las que salen peor paradas ya que el juego no llegaba siquiera a ejecutarse.

PROCESADOR

Sin una CPU con al menos 1 GHz de velocidad no se podrá ejecutar fluidamente. Eso sí, en configuraciones que superen esta velocidad correrá como las balas, nunca mejor dicho.

MEMORIA

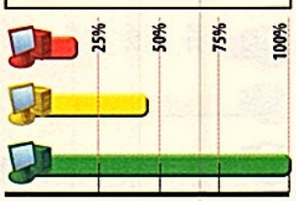
En los requisitos mínimos se especifican 256 MB de memoria RAM, una cifra inferior afectará a los tiempos de carga entre fases.

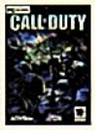
CONSEJOS PARA QUE FUNCIONE

Podremos modificar numerosas opciones de configuración como bajar la resolución, eliminar los efectos de antialiasing y reducir la calidad de las texturas para una mejor ejecución. Tener las últimas actualizaciones de Windows Update ayuda a mejorar el rendimiento notablemente.

ACTUALIZACIONES

Por el momento no existe ningún parche o actualización disponible. En el caso de las actualizaciones de Windows se descargan en: http://windowsupdate.microsoft.com/





CALL OF DUTY

Test pág. 34 Trucos pág. 76

MEDIO (11'34")

REQUISITOS MÍNIMOS

Windows 98 / 2000 / ME / XP Pentium 700 MHz • 128 MB de memoria RAM • Teclado y Ratón • 1,4 GB de espacio en disco duro • Tarjeta de sonido compatible • Tarjeta gráfica compatible con DirectX 9.0 de 32 MB • Lector CD/DVD 8x

RES. POR DEFECTO	1024x768x32	3,67
Se bloquea	Se bloquea	0,00
No se puede jugar	No se puede jugar	0,00
No funciona	No funciona	0,00
No se puede jugar	No se puede jugar	0,00
Se bloquea	Se bloquea	0,00
No funciona	No funciona	0,00
Hay parones	Hay parones	4,00
No funciona	No funciona	0,00
Hay parones	Hay parones	4,00
Se bloquea	Se bloquea	0,00
No funciona	No funciona	0,00
Fallos gráficos graves	Fallos gráficos graves	3,00
No funciona	No funciona	0,00
Fluido	Ralentización leve	9,00
Se bloquea	Se bloquea	0,00
No funciona	No funciona	0,00
Fluido	Fluido	10,00
No funciona	No funciona	0,00
Fluido	Ralentizado	8,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00

TARJETA DE VÍDEO

Hemos detectado incompatibilidades con tarjetas gráficas que disponen del motor de transformación e iluminación. En los chip Kyro consigue arrancar pero finalmente no funciona.

PROCESADOR

Parte importante pues si no cumplimos con los requisitos mínimos, la acción se ralentizará considerablemente complicando la jugabilidad. Ha de superar los 700 MHz de velocidad.

MEMORIA

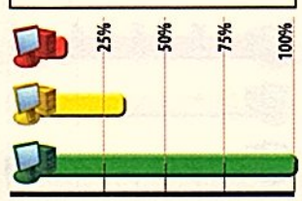
Si no disponemos de más de 128 MB la acción se ralentiza en muchos momentos del juego, influyendo en la jugabilidad.

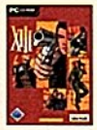
CONSEJOS PARA QUE FUNCIONE

Bajar la resolución y todos los detalles gráficos es la mejor de las opciones para que funcione correctamente. Además, si nuestros controladores gráficos no son los últimos es muy probable que nos de algunos fallos gráficos, con lo que tendremos que actualizarlos.

ACTUALIZACIONES

Por el momento no existe ningún parche o actualización disponible para este juego. De existir, es posible consultar actualizaciones en: www.callofduty.com





XIII

Test pág. 38

LARGO (15'43")

REQUISITOS MÍNIMOS

Windows 98 / 2000 / ME / XP Pentium III 800 MHz • 128 MB de memoria RAM • Teclado y Ratón • 2,1 GB de espacio en disco duro • Tarjeta de sonido compatible • Tarjeta aceleradora de 32 MB • Lector CD/DVD 4x

640x480 x32	1024x768x32	6,27
No funciona	No se puede jugar	0,00
No funciona	No se puede jugar	0,00
No funciona	No se puede jugar	0,00
No funciona	No se puede jugar	0,00
Fluido	A saltos	6,50
Fluido	A saltos	6,50
Fluido	Se bloquea	5,00
Fluido	Se bloquea	5,00
Fluido	Se bloquea	5,00
Fluido	Hay parones	7,00
Fluido	Hay parones	7,00
Fluido	Hay parones	7,00
Fluido	Hay parones	7,00
Fluido	Hay parones	7,00
Fluido	Ralentizado	8,00
Fluido	Ralentizado	8,00
Fluido	Ralentizado	8,00
Fluido	Fallos gráficos graves	6,50
Fluido	Fallos gráficos leves	7,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00

TARJETA DE VÍDEO

El juego sólo funciona con una profundidad de color de 32 bits, por lo que tendremos que tener el escritorio con ese parámetro configurado. De lo contrario se ejecutará muy ralentizado.

PROCESADOR

El procesador es un eslabón clave en este programa por lo que contar con menos de lo recomendado por el fabricante dará paso a ralentizaciones bruscas en mitad de la partida.

MEMORIA

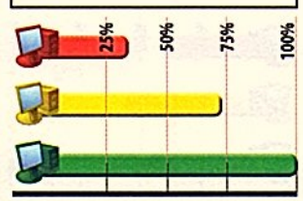
Con menos de 128 MB los tiempos de carga se harán eternos y se producirán ralentizaciones al cargar texturas y otros elementos del escenario.

CONSEJOS PARA QUE FUNCIONE

El único consejo es cambiar la resolución y si no funciona actualizar nuestro equipo con un hardware más avanzado. Son pocas las opciones de que dispone el juego para que el usuario adapte las necesidades del juego a las posibilidades de su equipo.

ACTUALIZACIONES

Por el momento no existe ningún parche o actualización disponible para este juego. De existir, es posible consultar actualizaciones en: http://www.xiii-thegame.com/uk/patch.php



MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER

Test pág. 42

MUY LARGO (31'75")

REQUISITOS MÍNIMOS

Windows 98 / 2000 / ME / XP Pentium III 1 GHz • 128 MB de memoria RAM • Teclado y Ratón • 4 GB de espacio en disco duro • Tarjeta de sonido compatible con Directx 9.0 • Tarjeta gráfica T & L de 32 MB compatible Directx 9.0 • Lector CD/DVD

RES. POR DEFECTO	1024x768x32	3,38
No funciona	No funciona	0,00
No funciona	No funciona	0,00
No funciona	No funciona	0,00
No funciona	No funciona	0,00
No funciona	No funciona	0,00
No funciona	No funciona	0,00
Ralentizado	Ralentizado	6,00
No funciona	No funciona	0,00
Ralentizado	Ralentizado	6,00
No funciona	No funciona	0,00
No funciona	No funciona	0,00
Ralentizado	Ralentizado	6,00
No funciona	No funciona	0,00
Ralentizado	Ralentizado	6,00
No funciona	No funciona	0,00
Ralentizado	Ralentizado	6,00
No funciona	No funciona	0,00
No funciona	No funciona	0,00
Ralentizado	Ralentizado	6,00
No funciona	No funciona	0,00
Ralentizado	Ralentizado	6,00
Fluido	Fluido	10,00
Ralentización leve	Ralentización leve	8,00
Fluido	Ralentización leve	9,00
Ralentización leve	Ralentización leve	8,00
Fluido	Fluido	10,00

TARJETA DE VÍDEO

Esta debe ser totalmente compatible con Direct3D y aquellas que no cuentan con el motor de Transformación e Iluminación no serán capaces de ejecutar el juego.

PROCESADOR

En los equipos del segmento superior se han detectado realentizaciones leves, por lo que el procesador, si no contamos con una de las mejores tarjetas gráficas, debe ser más rápido.

MEMORIA

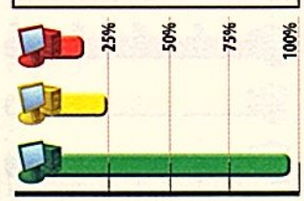
En equipos con 128 MB de memoria RAM hemos detectado parones por falta de memoria. Se recomienda un mínimo de 256 MB.

CONSEJOS PARA QUE FUNCIONE

Desactivar el efecto de movimiento rápido en el menú de instalación antes de entrar en el programa y Especular / dinámica Luces / Sombras para aumentar la frecuencia de imágenes. Reducir a 640x480 la resolución y la profundidad de color bajarla a 16 bits.

ACTUALIZACIONES

Por el momento no existe ningún parche o actualización disponible para este juego. De existir, es posible consultar actualizaciones en: www.bountyhunter-games.com



HOMEWORLD 2

Test pág. 46

CORTO (6'46")

REQUISITOS MÍNIMOS

Windows 98 / 2000 / ME / XP Pentium III 833 MHz • 256 MB de memoria RAM • Teclado y Ratón • 1,2 GB en disco duro • Tarjeta de sonido compatible con DirectX 9 • Tarjeta gráfica con OpenGL de 32 MB y soporte T&L • CD/DVD 8x

RES. POR DEFECTO	1024x768x32	2,79
No funciona	No funciona	0,00
No funciona	No funciona	0,00
No funciona	No funciona	0,00
No funciona	No funciona	0,00
No funciona	No funciona	0,00
No funciona	No funciona	0,00
No funciona	No funciona	0,00
No funciona	No funciona	0,00
No funciona	No funciona	0,00
No funciona	No funciona	0,00
No funciona	No funciona	0,00
No funciona	No funciona	0,00
No funciona	No funciona	0,00
No funciona	No funciona	0,00
No funciona	No funciona	0,00
No funciona	No funciona	0,00
Fallos gráficos graves	Fallos gráficos graves	3,00
No funciona	No funciona	0,00
Ralentización leve	Ralentizado	7,00
Fallos gráficos graves	Fallos gráficos graves	3,00
Ralentización leve	Ralentizado	7,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Ralentización leve	9,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Ralentización leve	Ralentización leve	8,00

TARJETA DE VÍDEO

El programa ha sido optimizado para las siguientes tarjetas gráficas: familia Radeon y GeForce, excepto GeForce 256 y Matrox Parhelia, El resto de tarjetas puede provocar problemas.

PROCESADOR

En los equipos de menos de 700 MHz ha sido imposible instalarlo, puesto que aparece un mensaje diciendo que no cumplimos con los requisitos mínimos.

MEMORIA

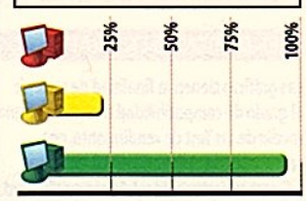
Si no tenemos 256 MB, o más, aparecerá un mensaje advirtiendo que se impide instalar el programa por falta de memoria.

CONSEJOS PARA QUE FUNCIONE

Debemos tener los últimos controladores antes de ejecutarlo, de lo contrario experimentaremos fallos gráficos. No se debe salir del programa usando ALT + Tabulador, ni reiniciar la partida, puesto que al volver al juego puede que el renderizado de ciertas naves sea incorrecto.

ACTUALIZACIONES

Por el momento no existe ningún parche o actualización disponible para este juego. De existir, es posible consultar actualizaciones en: http://homeworld2.sierra.com/downloads.php



¿FUNCIONA EN TU PC?

DATOS DEL JUEGO

NOMBRE DEL JUEGO

ENLACE PÁG. TEST / PÁG. TRUCOS (Si los hubiera)

TIEMPO MEDIO DE INSTALACIÓN (promedio de los 24 ordenadores del Laboratorio)

REQUISITOS MÍNIMOS (REC. POR EL FABRICANTE)

En este apartado se detallan los requisitos mínimos recomendados por el fabricante, con la intención de que podáis compararlos con los resultados obtenidos en nuestro laboratorio. Así, es posible conocer si estos requisitos se ajustan a la realidad o si son tan mínimos que es imposible poner el juego en funcionamiento.

PRUEBA DE RENDIMIENTO DE VÍDEO EN 24 CONFIGURACIONES			10,8%
	PROCESADOR-MEMORIA	TARJETA DE VÍDEO 1	
	WINDOWS 98 SECOND EDITION		
SEGMENTO INFERIOR	Pentium II 350 / 64MB	Hercules 3D Prophet 4500 64MB	0,45%
SEGMENTO INFERIOR	Pentium II 350 / 64MB	ATI radeon VE 32MB DDR	0,45%
SEGMENTO INFERIOR	Pentium II 350 / 64MB	Creative 3D Blaster TNT 2 M64 32MB	0,45%
SEGMENTO INFERIOR	Pentium II 350 / 64MB	Hercules 3D Prophet II MX 32MB	0,45%
SEGMENTO INFERIOR	AMD K6 500 / 128MB	Hercules 3D Prophet 4500 64MB	0,45%
SEGMENTO INFERIOR	AMD K6 500 / 128MB	3dfx Voodoo 3 2000 16MB AGP	0,45%
SEGMENTO INFERIOR	AMD K6 500 / 128MB	ATI Radeon 64MB DDR VIVO	0,45%
SEGMENTO INFERIOR	AMD K6 500 / 128MB	Creative 3D Blaster TNT 2 M64 32MB	0,45%
SEGMENTO INFERIOR	AMD K6 500 / 128MB	Hercules 3D Prophet II MX 32MB	0,45%
SEGMENTO MEDIO	Pentium II 600 / 128MB	Hercules 3D Prophet 4500 64MB	0,45%
SEGMENTO MEDIO	Pentium II 600 / 128MB	3dfx Voodoo 3 2000 16MB AGP	0,45%
SEGMENTO MEDIO	Pentium II 600 / 128MB	ATI Radeon 64MB DDR VIVO	0,45%
SEGMENTO MEDIO	Pentium II 600 / 128MB	Creative 3D Blaster TNT 2 M64 32MB	0,45%
SEGMENTO MEDIO	Pentium II 600 / 128MB	Hercules 3D Prophet II MX 32MB	0,45%
SEGMENTO MEDIO	AMD Athlon 700 / 256MB	Hercules 3D Prophet 4500 64MB	0,45%
SEGMENTO MEDIO	AMD Athlon 700 / 256MB	3dfx Voodoo 3 2000 16MB AGP	0,45%
SEGMENTO MEDIO	AMD Athlon 700 / 256MB	ATI Radeon 64MB DDR VIVO	0,45%
SEGMENTO MEDIO	AMD Athlon 700 / 256MB	Creative 3D Blaster TNT 2 M64 32MB	0,45%
SEGMENTO MEDIO	AMD Athlon 700 / 256MB	Hercules 3D Prophet II MX 32MB	0,45%
	WINDOWS XP HOME EDITION		
SEG. SUPERIOR	Pentium 4 1.500 / 256MB	GeForce 4 ti 4200	0,45%
SEG. SUPERIOR	Pentium 4 1.500 / 256MB	GeForce 4 MX 440	0,45%
SEG. SUPERIOR	Pentium 4 1.500 / 256MB	ATI Radeon 8500	0,45%
SEG. SUPERIOR	Pentium 4 1.500 / 256MB	ATI Radeon 7500	0,45%
SEG. SUPERIOR	Pentium 4 1.500 / 256MB	ATI Radeon 9000	0,45%

TARJETA DE VÍDEO

Si se produce alguna incompatibilidad reseñable, o si existe algún fallo que impide jugar con comodidad, será reseñado y explicado si con ello es posible aclarar el origen del problema. Pero muchas veces tal vez no exista otro remedio que cambiar de tarjeta.

PROCESADOR

En los últimos años los procesadores habían ocupado un segundo plano ya que la potencia gráfica era responsabilidad exclusiva de la tarjeta gráfica. Como la tendencia parece cambiar, aquí indicaremos si un procesador es apto o no para ejecutar un juego.

MEMORIA

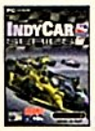
Muchas veces este parámetro es fundamental ya que una de las primeras cosas que hace cualquier juego es chequear la cantidad de memoria instalada en nuestro PC.

CONSEJOS PARA QUE FUNCIONE EN TU EQUIPO

Si existe algún remedio a la imposibilidad de jugar en condiciones con un determinado título, se reflejará aquí. Casi siempre, los remedios tendrán que ver con la configuración del programa para ser ejecutado con un grado de calidad gráfica inferior al ideal. Con estas soluciones podremos jugar, pero pagando el alto precio de perder la vistosidad de sus texturas, la resolución de pantalla o limitando los efectos especiales.

DISPONIBILIDAD DE ACTUALIZACIÓN

Si existe una actualización del juego podréis saber exactamente qué soluciona y si ese remedio arregla los errores que hayamos podido detectar en el laboratorio. Si no existe actualización en el momento de escribir estas líneas, os remitiremos a la página oficial.



INDYCAR SERIES

Test pág. 50

CORTO (7'40")

REQUISITOS MÍNIMOS

Windows 98 / 2000 / ME / XP Pentium III 750 MHz • 128 MB de memoria RAM • Teclado y Ratón • 1 GB de espacio en disco duro • Tarjeta de sonido compatible con DirectX 9 • Tarjeta gráfica 32 MB • Lector CD/DVD 8x

		5,83
RES. POR DEFECTO	1024x768x32	
Fallos gráficos graves	Fallos gráficos graves	3,00
Ralentización leve	Ralentizado	7,00
Fallos gráficos graves	Fallos gráficos graves	3,00
Ralentización leve	Ralentizado	7,00
Fallos gráficos graves	Fallos gráficos graves	3,00
No funciona	No funciona	0,00
Ralentizado	Ralentizado	6,00
Fallos gráficos graves	Fallos gráficos graves	3,00
Ralentizado	Ralentizado	6,00
Fallos gráficos graves	Fallos gráficos graves	3,00
No funciona	No funciona	0,00
Fluido	Fluido	10,00
Fallos gráficos graves	Fallos gráficos graves	3,00
Fluido	Fluido	10,00
Fallos gráficos graves	Fallos gráficos graves	3,00
No funciona	No funciona	0,00
Fluido	Fluido	10,00
Fallos gráficos graves	Fallos gráficos graves	3,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00

TARJETA DE VÍDEO

Los chips Voodoo 3 son incompatibles con este programa, además los Kyro y TNT muestras fallos gráficos graves, puesto que las texturas se pierden haciéndolo injugable.

PROCESADOR

Para que el programa funcione bien necesitamos una velocidad de 600 MHz, siendo los AMD K6 a 600 los que peor soporte dan puesto que funcionan más lentos que un Pentium II 350 MHz.

MEMORIA

128 MB de memoria RAM es el mínimo para no sufrir ralentizaciones ni parones que disminuyan notablemente la jugabilidad.

CONSEJOS PARA QUE FUNCIONE

Para los equipos con sistema operativo Windows 98 es imprescindible instalar Windows Media 7.1, puesto que el fabricante no lo incluye en el CD del juego. Se descarga desde la dirección: www.microsoft.com/windows/windowsmedia/software/playerV7.aspx

ACTUALIZACIONES

Por el momento no existe ningún parche o actualización disponible. De existir, consultar en: www.codemasters.com/indycarseries/spain/downloads.php

MOHAA BREAKTHROUGH

Test pág. 52

CORTO (9'09")

REQUISITOS MÍNIMOS

Windows 98 / 2000 / ME / XP Pentium III 700 MHz • 128 MB de RAM • Teclado y Ratón • 739 MB en disco duro • Tarjeta de sonido 16 bits compatible con DirectX • Tarjeta gráfica 16 MB • CD/DVD 8x • Tener instalado «Medal of Honor Allied Assault»

		8,67
RES. POR DEFECTO	1024x768x32	
Ralentización leve	Ralentización leve	8,00
Ralentización leve	Ralentización leve	8,00
Ralentización leve	Ralentización leve	8,00
Ralentización leve	Ralentización leve	8,00
Fluido	Ralentización leve	9,00
Fallos gráficos leves	Fallos gráficos leves	4,00
Fluido	Ralentización leve	9,00
Ralentización leve	Ralentizado	7,00
Fluido	Ralentización leve	9,00
Fluido	Fluido	10,00
Fallos gráficos leves	Fallos gráficos leves	4,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fallos gráficos leves	Fallos gráficos leves	4,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00

TARJETA DE VÍDEO

El fabricante avisa que éstas no son compatibles 100%: familia Voodo, Vanta, PowerVR NEON 250, S3 Savage 2000, S3 Savage 4 y SiS 300. Información contrastada con nuestras Voodoo 3.

PROCESADOR

Pide un procesador de 700 MHz pero funciona correctamente en procesadores de 600 y 500 MHz, por lo que es compatible con éstos a pesar de las anotaciones del fabricante.

MEMORIA

Si no contamos con 128 MB de memoria es probable que en las fases atestadas de enemigos se ralentice la acción notablemente.

CONSEJOS PARA QUE FUNCIONE

Desactivar la opción de Impactos en muros desde el menú de vídeo, bajar la profundidad de color a 16 bits. En opciones de vídeo avanzadas cambiar Ver modelo para hacer desaparecer el arma y los brazos de nuestro soldado y lograr un mejor rendimiento.

ACTUALIZACIONES

Por el momento no existe ningún parche o actualización disponible. De existir, consultar en: www.eagames.com/official/moh_alliedassault/home.jsp

BATTLEFIELD 1942

Test pág. 54

CORTO (8'03")

REQUISITOS MÍNIMOS

Windows 98 / 2000 / ME / XP Pentium III 500 MHz • 128 MB de RAM • Teclado y Ratón • 500 MB en disco duro • Tarjeta de sonido compatible • Tarjeta aceleradora de 32 MB con soporte T&L • CD/DVD 4x • Tener instalado «Battlefield 1942»

		5,75
RES. POR DEFECTO	1024x768x32	
No se puede jugar	No se puede jugar	0,00
No se puede jugar	No se puede jugar	0,00
No se puede jugar	No se puede jugar	0,00
No se puede jugar	No se puede jugar	0,00
No se puede jugar	No se puede jugar	0,00
No funciona	No funciona	0,00
Ralentización leve	Ralentizado	7,00
No se puede jugar	No se puede jugar	0,00
Ralentización leve	Ralentizado	7,00
Ralentización leve	Ralentizado	7,00
No funciona	No funciona	0,00
Fluido	Fluido	10,00
Ralentización leve	Ralentizado	7,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
No funciona	No funciona	0,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00

TARJETA DE VÍDEO

El programa es compatible con todas las tarjetas gráficas excepto con los chips Voodoo, ya que no se nos permite arrancar el juego si tenemos instalada una de estas tarjetas.

PROCESADOR

Pieza fundamental debido a que la inteligencia artificial de los personajes controlados por el ordenador se basa en su potencia. Ninguno de los procesadores del laboratorio lo acusó.

MEMORIA

Al contar con escenarios tan vastos se necesitan 128 MB de RAM, acompañados de un buen procesador para no sufrir ralentizaciones.

CONSEJOS PARA QUE FUNCIONE

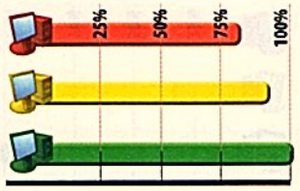
Si tenemos un procesador lento es conveniente no introducir muchos bots y bajar a tope la barra de uso de la CPU para la inteligencia artificial. Bajando la resolución de pantalla y los detalles gráficos ganamos en velocidad. En el archivo readme.txt se detallan los cambios de los parches.

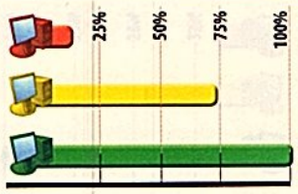
ACTUALIZACIONES

Por el momento no existe ningún parche o actualización disponible. De existir, consultar en: www.eagames.com/official/battlefield/1942/us/gamedemo.jsp?state=010010

RENDIMIENTO EN GRÁFICOS

Las gráficas tienen la finalidad de resumir el grado de compatibilidad tras obtener una media de los Test de rendimiento, por segmentos de ordenadores. La gráfica adjunta muestra el ideal de compatibilidad.





MADDEN NFL 2004

Test pág. 56

MEDIO (10'32")

REQUISITOS MÍNIMOS

Windows 98 / 2000 / ME / XP Pentium III 700 MHz • 128 MB de memoria RAM • Teclado y Ratón • 600 MB de espacio en disco duro • Tarjeta de sonido compatible • Tarjeta gráfica 32 MB lector • Lector CD/DVD 8x

		8,10
RES. POR DEFECTO	1024x768x32	
Ralentización leve	Ralentización leve	8,00
Ralentización leve	Ralentización leve	8,00
Ralentización leve	Ralentización leve	8,00
Ralentización leve	Ralentización leve	8,00
No funciona	No funciona	0,00
Hay parones	A saltos	3,50
Ralentizado	A saltos	4,50
No funciona	No funciona	0,00
Ralentizado	A saltos	4,50
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00

TARJETA DE VÍDEO

A pesar de que el fabricante recomienda en su readme.txt una tarjeta de vídeo con un mínimo de 32 MB, hemos comprobado que con una Vodoo 3 de 16 MB funciona correctamente.

PROCESADOR

Como se ve en los Test del segmento inferior, existen problemas con procesadores AMD K6 II, pues el rendimiento cae en picado dando peores resultados que en otros PC menos potentes.

MEMORIA

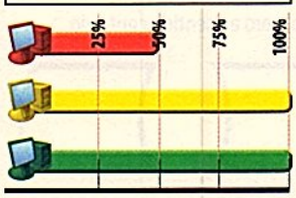
Cuando bajamos de la configuración mínima recomendada se aprecian parones continuos y tiempos de carga excesivos.

CONSEJOS PARA QUE FUNCIONE

El fabricante recomienda desactivar los antivirus ya que producen bloqueos. Se recomienda usar ScanDisk y el Liberador de espacio de Windows para organizar y limpiar el disco duro. Si hay fallos gráficos desactivaremos el filtro Antisotrópico en el menú de opciones gráficas.

ACTUALIZACIONES

Por el momento no existe ningún parche o actualización disponible para este juego. De existir, es posible consultar actualizaciones en: www.madden2004.com



IMPERIVM

Test pág. 58

CORTO (9'25")

REQUISITOS MÍNIMOS

Windows 98 / 2000 / ME / XP Pentium II 400 MHz • 64 MB de memoria RAM • Teclado y Ratón • 540 MB de espacio en disco duro • Tarjeta de sonido compatible • Tarjeta gráfica 32 MB • Monitor con resolución de 1024x768

		5,46
RES. POR DEFECTO	1024x768x32	
No disponible	Se bloquea	0,00
No disponible	Se bloquea	0,00
No disponible	Se bloquea	0,00
No disponible	Se bloquea	0,00
No disponible	A saltos	3,00
No disponible	A saltos	3,00
No disponible	A saltos	3,00
No disponible	A saltos	3,00
No disponible	A saltos	3,00
No disponible	Hay parones	4,00
No disponible	Hay parones	4,00
No disponible	Se bloquea	0,00
No disponible	Hay parones	4,00
No disponible	Hay parones	4,00
No disponible	Fluido	10,00
No disponible	Fluido	10,00
No disponible	Fluido	10,00
No disponible	Fluido	10,00
No disponible	Fluido	10,00
No disponible	Fluido	10,00
No disponible	Fluido	10,00
No disponible	Fluido	10,00
No disponible	Fluido	10,00
No disponible	Fluido	10,00

TARJETA DE VÍDEO

No precisa de mucha potencia en la tarjeta gráfica pero sí exige que pueda mostrar resoluciones de 1024x768 píxeles. Una tarjeta gráfica normal podrá procesar los gráficos.

PROCESADOR

El trabajo con el que este juego carga al procesador se puede considerar como mínimo, puesto que no demanda mucha potencia para mover sus vistosos gráficos.

MEMORIA

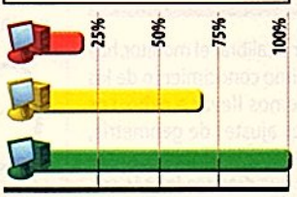
Influye directamente aunque el fabricante recomiende 64 MB, lo mejor es contar con 128 MB para evitar las temidas ralentizaciones.

CONSEJOS PARA QUE FUNCIONE

Funciona en la mayoría de los ordenadores, aunque si observamos que vuelve al escritorio nada más ejecutarlo debemos bajarnos los últimos códecs de vídeo actualizados. Más allá de este error, «Imperivm» no debería darnos ningún otro quebradero de cabeza.

ACTUALIZACIONES

Para solucionar los problemas con los códecs de vídeo, debemos descargarnos la última versión aparecida desde la página: http://www.windowsmedia.com/download



TZAR, EDICIÓN DE ORO

Test pág. 58

CORTO (8'02")

REQUISITOS MÍNIMOS

Windows 95 / 98 / 2000 / ME / XP Pentium III 166 MHz • 32 MB de memoria RAM • Teclado y Ratón • 400 MB de espacio en disco duro • Tarjeta de sonido compatible • Tarjeta aceleradora de 2 MB • Lector CD/DVD 4x

		10,00
RES. POR DEFECTO	1024x768x32	
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00

TARJETA DE VÍDEO

Puesto que el programa no requiere aceleración 3D por hardware bastará con disponer de una tarjeta gráfica que tenga al menos 4 MB de memoria de vídeo.

PROCESADOR

Dependiendo de la tarjeta gráfica será más o menos decisivo, pues si la tarjeta no dispone de aceleración 2D por hardware el procesador debe cargar con el trabajo de dibujar los gráficos.

MEMORIA

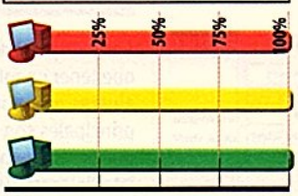
La necesidad de disponer de una mayor cantidad de memoria se volatilizará si contamos con más de 32 MB de RAM en nuestro equipo.

CONSEJOS PARA QUE FUNCIONE

El programa ha funcionado perfectamente hasta en el segmento inferior de nuestro laboratorio, pero si el juego se cuelga en determinadas ocasiones debemos asegurarnos de que tenemos instalada en el ordenador la versión 7.0 de DirectX o una superior.

ACTUALIZACIONES

En caso de que necesitemos descargarnos la última versión de DirectX tendremos que visitar la siguiente la página: http://www.microsoft.com/directx



REAL WAR

Test pág. 58

LARGO (16'02")

REQUISITOS MÍNIMOS

Windows 95/ 98 / 2000 / ME / XP Pentium III 266 MHz • 64 MB de memoria RAM • Teclado y Ratón • 670 MB de espacio en disco duro • Tarjeta de sonido • Tarjeta aceleradora 4 MB • Lector CD/DVD 4x

		8,08
RES. POR DEFECTO	1024x768x32	
Hay parones	Hay parones	4,00
Hay parones	Hay parones	4,00
Hay parones	Hay parones	4,00
Hay parones	Hay parones	4,00
Ralentizado	Ralentizado	6,00
Ralentizado	Ralentizado	6,00
Hay parones	Hay parones	4,00
Ralentizado	Ralentizado	6,00
Ralentizado	Ralentizado	6,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00

TARJETA DE VÍDEO

No se han detectado problemas de ninguna clase con ninguna de las tarjetas del laboratorio, cualquiera que disponga de al menos 4 MB de RAM cumplirá sobradamente.

PROCESADOR

En todos los equipos del laboratorio ha funcionado al máximo de velocidad. De todos modos, bajar de 266 MHz significará una pérdida de rendimiento considerable.

MEMORIA

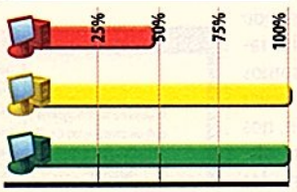
Con 64 MB tendremos suficiente para ejecutar el juego. Por debajo de esa cantidad aparecerán las temidas ralentizaciones y parones.

CONSEJOS PARA QUE FUNCIONE

Este título es totalmente compatible con toda la gama de ordenadores que alberga nuestro laboratorio. Si lo que queremos es mejorar la velocidad de juego siempre nos queda la posibilidad de tratar de bajar la resolución y eliminar efectos.

ACTUALIZACIONES

Por el momento no existe ningún parche o actualización disponible para este juego. De existir, es posible consultar actualizaciones en: www.fxplanet.com



MORTYR

Test pág. 62

MUY CORTO (4'49")

REQUISITOS MÍNIMOS

Windows 98 / 2000 / ME / XP Pentium II 350 MHz • 64 MB de memoria RAM • Teclado y Ratón • 1,2 GB de espacio en disco duro • Tarjeta de sonido 16 bits compatible con DirectX • Tarjeta gráfica aceleradora 3D AGP • Lector CD/DVD 4x

		10,00
RES. POR DEFECTO	1024x768x32	
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00

TARJETA DE VÍDEO

No se han encontrado incompatibilidades con ninguno de los diez modelos existentes en el laboratorio de COMPUTER HOY JUEGOS, ya que no exige una tarjeta de última generación.

PROCESADOR

La totalidad de los procesadores del laboratorio han superado sin problemas los Test, por lo que cualquier ordenador con un procesador superior a 350 MHz será apto para ejecutar «Mortyr».

MEMORIA

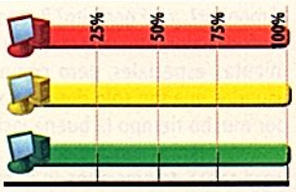
La configuración mínima de los equipos del laboratorio es suficiente para mover este programa, es decir, con 64 MB de RAM basta.

CONSEJOS PARA QUE FUNCIONE

El fabricante recomienda actualizar todos los driver de nuestro equipo antes de ejecutar el juego, cosa que no creemos importante. Eso sí, aconsejamos bajar la resolución de pantalla, puesto que este programa no permite realizar más ajustes gráficos.

ACTUALIZACIONES

Por el momento no existe ningún parche o actualización disponible para este juego. De existir, es posible consultar actualizaciones en: http://www.mirage.com.pl/mortyr



¿Lo ves todo borroso?

Afina bien tu monitor

Aunque pensemos que nuestro monitor se ve en condiciones, es más que posible que podamos ajustar la calidad de la imagen aún más. ¡Venga, manos a la obra!

Más de una vez habremos tenido la sensación de que la imagen que muestra el monitor no es todo lo nítida que desearíamos. De hecho, lo que más nos habrá desconcertado es el hecho de que ciertas áreas de la pantalla se ven notablemente mejor que otras. ¿Es esto posible? Evidentemente sí. La cuestión es saber si nuestro monitor permite corregir la imagen por zonas.

Como es obvio, un monitor que nos permita calibrar la imagen por zonas será mucho más costoso que uno que no lo permita, pero aunque dispongamos de un monitor sin esta capacidad, siempre podremos calibrar la imagen hasta el punto de conseguir unos resultados más o menos óptimos. La cuestión ahora es, ¿cómo se puede calibrar el monitor?, ¿qué necesito? Bueno, siendo profesionales, utilizaríamos unas herramientas especiales, pero como somos usuarios que tan sólo desean conservar por mucho tiempo la buena visión, nos conformaremos con disponer de un software capaz de presentar en pantalla los patrones de imagen necesarios para llevar a cabo esta tarea. Casi todos los fabricantes suelen ofrecer software de calibración junto a sus monitores (o en sus propias páginas web), pero si no disponemos de uno de estos programas, podemos descargar el software gratuito Monitor Test de la compañía iiYama, un sencillo programa creado en Flash que nos servirá para esta tarea:

■ Casi todos los fabricantes suelen ofrecer software de calibración con sus monitores.

1 Introducimos en el explorador la dirección 'http://www.iiyama.co.uk'.

2 Hacemos clic sobre la opción Downloads del menú SUPPORT que hay en la parte superior de la página.

3 En la ventana que aparece, hacemos clic sobre Download Test para descargar la utilidad.

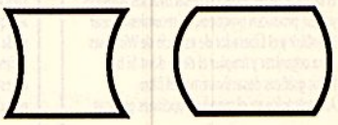
4 Una vez descargada la aplicación, no hay más que hacer doble clic sobre el icono de ésta y seguir las instrucciones de instalación, básicamente pulsar el botón Next > cuantas veces sea necesario.

Ajustes del monitor

Antes de proceder a calibrar el monitor, hay que tener un mínimo conocimiento de los ajustes que podemos llevar a cabo. Los principales son los ajustes de geometría, que permiten modificar la pantalla con objeto de conseguir que ésta sea lo más rectangular posible. Aunque pueda parecer una tarea sencilla, muchas veces habrá que utilizar gran cantidad de controles para lograr el ajuste perfecto. A continuación se describen brevemente los controles de ajuste de geometría disponibles en la mayoría de monitores CRT, así como otro tipo de controles (muaré, convergencia, etcétera) para el ajuste de la imagen. Hay muchos más, pero estos suelen encontrarse, sobre todo, en monitores más o menos profesionales que tienen todo tipo de opciones de calibración de serie.

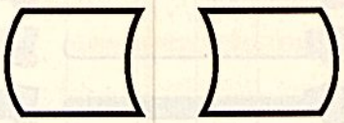
Barril

Contrae o expande horizontalmente los extremos superior e inferior de la pantalla, mientras realiza la operación inversa con la parte central.



Cojín

Desplaza horizontalmente los extremos superior e inferior de la pantalla, mientras hace lo mismo con la parte central de la pantalla, pero en sentido contrario.



Al cambiar la resolución de pantalla habrá que realizar nuevos ajustes en el monitor.

Convergencia (horizontal, vertical)

Ajusta la alineación horizontal o vertical de los tres haces de rayos que producen los colores básicos rojo, verde y azul en la pantalla.

Inclinación

Rota la pantalla en el sentido de las agujas del reloj, o al contrario, utilizando como eje el centro de la pantalla. Es importante esta opción para monitores con algún desajuste de fábrica en la colocación del tubo. O si nos gusta inclinar la cabeza.;)

Muaré

Elimina en parte el efecto de ondas que se produce, sobre todo en resoluciones de pantalla muy elevadas, cuando se presentan determinados patrones lineales. Es un defecto común en este tipo de pantallas que puede mitigarse variando la frecuencia de refresco de pantalla.

Paralelogramo

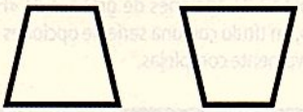
Desplaza horizontalmente la parte superior de la pantalla mientras hace lo mismo, pero en sentido contrario, con la inferior.

Tamaño y posición

Modifica el ancho o el alto de la imagen y la posición en que ésta comienza. Podemos ajustarla como nos guste.

Trapezoide

Contrae horizontalmente la parte superior de la pantalla mientras expande horizontalmente la parte inferior de la pantalla. La inversa (expandir parte superior y contraer parte inferior) también es considerado como ajuste Trapezoidal. Al igual que el ajuste de Inclinación, puede corregir defectos de fábrica de algunas pantallas.



Cambia la Resolución

En la parte inferior izquierda de la ventana de la aplicación se muestra la resolución actual de la pantalla.

True Colour (32BIT)

Screen Resolution: 1152x864

EXIT | BACK | HELP

- 640x480
- 800x600
- 1024x768
- 1152x864
- 1280x960
- 1280x1024
- 1600x1200
- 1600x1280
- 1920x1440
- 2048x1536
- 3840x2400

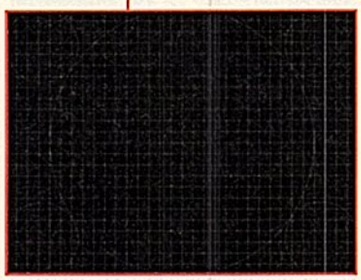
Si vemos que esta información no es correcta, no tenemos más que hacer clic sobre ella y seleccionar la resolución correcta en la ventana que aparece. Este punto es importante ya que, si no se ajusta este parámetro, los patrones de los Test nos ocuparán toda la pantalla, resultando inútil todo intento de calibrado.

La calibración de la señal de vídeo es la que más afecta al rendimiento del monitor.

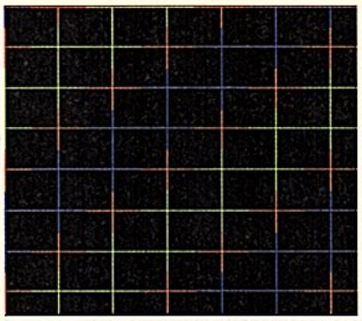
Calibrar el monitor

Ya conocemos, aunque sea muy por encima, qué tipo de ajustes podemos llevar a cabo con nuestro monitor. En cualquier caso, y puesto que cada monitor es un mundo, conviene consultar el manual de usuario para ver qué tipo de ajustes podemos llevar a cabo y, lo más importante, cómo se accede a dichos ajustes en nuestro monitor. A continuación vamos a iniciar el proceso de calibración del monitor. Para ello, ejecutamos la aplicación que hemos instalado haciendo doble clic sobre el icono de ésta y seguimos las instrucciones que se dan a continuación:

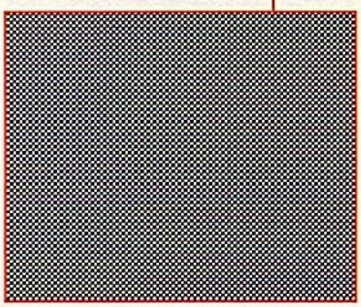
1 Empezamos haciendo clic sobre la opción 'Geometry' (Geometría). En esta pantalla, debemos conseguir que los cinco círculos sean regulares y, lo que es más importante, que el tamaño de todos los cuadrados sea idéntico. Para ello, debemos utilizar los controles de Tamaño y Posición de la imagen, Barril, Cojín, Paralelogramo y Trapezoide.



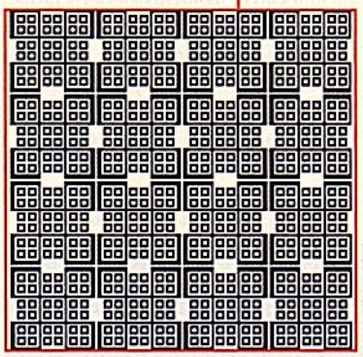
2 La siguiente opción es 'Convergence' (Convergencia). La pantalla aparece repleta de cruces rojas, verdes y azules. Lo que debemos conseguir es que, utilizando los controles de convergencia no haya desviaciones entre las líneas. Es decir, que todas ellas estén perfectamente alineadas complementándose unas con otras.



3 Dentro de la ventana 'Moire' (Muaré) se nos mostrarán tres patrones distintos; líneas verticales, líneas horizontales y una cuadrícula. Con el control del monitor correspondiente debemos hacer desaparecer, en la medida de lo posible, el efecto de ondas que se ve en la pantalla.



4 Desde la opción 'Focus' (Enfoque) se realizan labores de ajuste de convergencia. Se nos mostrarán dos pantallas distintas, con cinco figuras idénticas, una en cada esquina y una más en el centro. Utilizando los controles de convergencia por zonas (si nuestro monitor dispone de ello) debemos conseguir que las cinco figuras aparezcan perfectamente enfocadas.

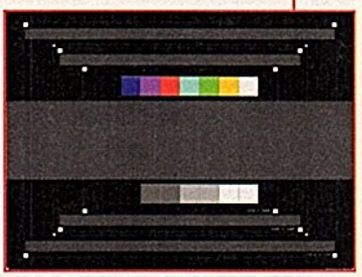


5 Esta quinta pantalla nos permite ajustar la convergencia para lograr una lectura óptima de los textos. Utilizando los controles de convergencia debemos conseguir que todo el texto de la pantalla sea perfectamente legible y, sobre todo, que esté milimétricamente enfocado.

6 La ventana 'Colour' (Color) muestra la pantalla completa con los tres colores primarios RGB (Rojo, Verde y Azul). Debemos utilizar esta opción para comprobar la existencia de campos magnéticos (por ejemplo, de altavoces que estén junto al monitor) y, cómo no, para ajustar cada color con la tonalidad que deseemos.

7 La última opción 'High Voltage' (Alto Voltaje) funciona simplemente a modo de Test. Comprueba la deformación que sufre la pantalla con variaciones bruscas de la intensidad de la imagen. Cuanto mayor sea la deformación entre el fondo blanco y el negro, peor será la calidad del tubo de imagen del monitor.

8 El último Test 'LCD' está pensado para calibrar monitores TFT, pero como este no es el caso que nos ocupa, lo utilizaremos para regular el brillo, contraste y color de la imagen. Debemos preocuparnos, sobre todo, de ajustar los niveles de manera que los blancos, negros, rojos, azules y verdes sean lo más fieles posible a la realidad.



El calibrado que hemos llevado a cabo es realmente sencillo y, de hecho, aún se puede profundizar más en este tipo de tarea, pero consideramos que sería adentrarse en aspectos demasiados complejos. Con lo hecho, habremos obtenido una calidad de imagen óptima, suficiente para jugar.

¿Miedo a configurar? Opciones para verlo mejor...

¿Os da terror tocar, en las opciones gráficas de un juego, los parámetros del Antialiasing? ¿Será peligroso para vuestra salud? ¿Dejará de funcionar el juego? Si quieres perder el miedo, apunta bien, que esto es lo que debes saber...

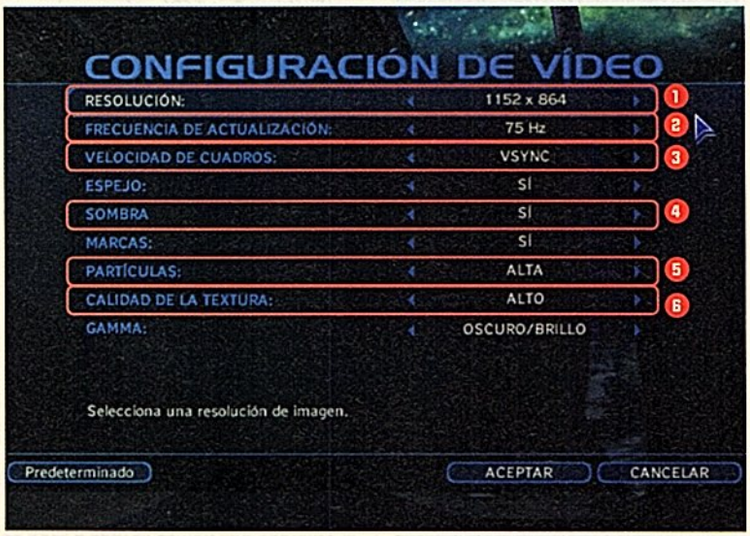
Si los PC tienen una particularidad esa es, sin duda, la cantidad de tarjetas gráficas, de sonido, mandos de juego y demás periféricos distintos que les pueden ser instalados. Todo ello motiva que un juego no funcione de igual manera en un equipo que en otro, puesto que las posibilidades de dos PC, en cuestión de rendimiento, suelen ser muy dispares. Por ello, los programadores suelen incluir complejas pantallas de configuración de gráficos con los que adaptar el rendimiento del juego a nuestras posibilidades.

Todo esto suena muy bien, por lo menos hasta que tratamos de comprender cada una de las opciones que aparecen en las pantallas de configuración de gráficos de los juegos. ¿Qué es eso de filtro anisotrópico? ¿Para qué sirve el antialiasing? ¿Qué diferencia hay entre seleccionar una resolución de pantalla y otra? ¿Y la profundidad de color? ¿De qué va eso? Bueno, pues estas y otras dudas son las que trataremos de resolveros en las siguientes líneas. Para empezar, nos centraremos en opciones sencillas, y qué mejor para ello que adentrarse en el menú de opciones de gráficos de «HALO», un título con una serie de opciones relativamente complejas.

Resolución de Pantalla

RESOLUCIÓN: 1152 x 864

1 Es la opción más común y, seguramente, la única que aparece en casi todos los juegos, independientemente del género al que pertenezcan. Por lo general, podemos elegir resoluciones que van desde los 640 x 480 píxeles, hasta los 1280 x 1024 píxeles, aunque si nuestra tarjeta gráfica soporta parámetros mayores, podremos elegirlas sin problema. Cuanto mayor sea la resolución de pantalla, más pequeños serán los píxeles (puntos) en ésta y, por tanto, más detallada será la escena y peor leeremos los textos. Eso sí, a mayor resolución, mayor será la carga de trabajo de la tarjeta gráfica. Una buena resolución de pantalla para jugar es 1024 x 768 píxeles, aunque lo ideal es 1152 x 864 ó 1280 x 1024.



"Aún sin tener una tarjeta galáctica, es posible calibrar un juego para verlo sin problemas"

Frecuencia de Actualización

FRECUENCIA DE ACTUALIZACIÓN: 75 Hz

2 Con esta opción indicamos cuántas veces por segundo deseamos que se actualice la imagen en pantalla. Si seleccionamos 75 Hz, lo hará 75 veces, mientras que si seleccionamos 60, obviamente sólo generará 60 imágenes por segundo. Si vemos que se producen fallos gráficos, lo mejor es situar esta opción en 60 Hz, que es la cifra más baja que se nos permite seleccionar.

Sincronización (VSYNC)

VELOCIDAD DE CUADROS: VSYNC

3 Cuando el haz de electrones del monitor dibuja la imagen de arriba a abajo, éste tarda un tiempo en volver a situarse en la parte superior de la pantalla para dibujar un nuevo cuadro (o fotograma) de la escena. Si activamos esta opción, el juego esperará a que el haz de electrones realice ese desplazamiento para actualizar el siguiente cuadro de la escena. De esta manera, la próxima vez que el haz de electrones dibuje la imagen, dibujará el cuadro completo, ganando en nitidez y suavidad en el movimiento, aunque perdiendo velocidad. En ordenadores lentos, activar la sincronización puede dar lugar a saltos de imagen bruscos. Será mejor quitarlo.

Efectos de Partículas

PARTÍCULAS: ALTA

5 Algunos efectos, como las chispas o las gotas de agua, se crean utilizando una técnica conocida como efecto de partículas:

Este tipo de efectos suponen un gran coste para el ordenador en términos de trabajo, por lo que es necesario disponer de un equipo potente para poder recrearlas convenientemente. Evidentemente, cuanto

CONFIGURA BIEN LOS JUEGOS

Opciones gráficas	**CHJ 32**
Opciones de Sonido	CHJ 33
Opciones de Control de Juego	CHJ 34
Opciones de juego Multijugador	CHJ 35

mayor sea el nivel de partículas elegido, más real será el efecto que se recreará con ellas y más esfuerzo necesitará hacer el PC.

Sombras (Shadows)

SOMBRA SI

4 Desactivar las sombras de personajes y objetos puede incrementar notablemente la velocidad del juego, aunque perderemos mucho en realismo. Con todo, cualquier tarjeta más o menos moderna es capaz de aplicar sombras sin demasiado esfuerzo. Lo mejor es probarlo bien.

Nivel de Gamma

GAMMA: OSCURO

6 Con esta opción podemos regular, por decirlo de una forma coloquial, la claridad del juego. Si estamos en ambientes de mucha luz, es posible que no distingamos convenientemente los fondos demasiados oscuros. Si aumentamos el nivel de Gamma lo suficiente, veremos mucho mejor todo este tipo de estancias que suelen tender a distintos tonos de negro, negro...

Más Opciones de Gráficos

A continuación describiremos otra serie de opciones bastante comunes que suelen aparecer en los juegos y que, en el caso de «Halo», no se han tenido en cuenta. Evidentemente, estas no son todas las opciones que nos encontraremos en un juego, pero sí las más habituales. Tampoco comentaremos en detalle cada una de ellas ya que son términos bastante técnicos. Nos limitaremos a comentar por encima cuál en qué afectan a la escena y cómo configurarlas de forma adecuada.

Calidad de las Texturas

La calidad de las texturas se refiere en realidad a su tamaño. Por lo general, se nos dejará elegir entre texturas de 16 o 32 bits. Cuanto mayor sea el tamaño de las texturas, mucho mejor aspecto mostrarán los escenarios y objetos del juego, pero si nuestra tarjeta gráfica no dispone de demasiada memoria, el constante intercambio de texturas entre la memoria de la tarjeta y la del ordenador provocará que el juego se ralentice en exceso. Si vemos que ciertas texturas tardan algún tiempo en aparecer o que no tienen suficiente definición, será mejor que elijamos texturas más bajas, es decir, de 16 bits, en vez de las "más pesadas" de 32 bits.

Profundidad de Color

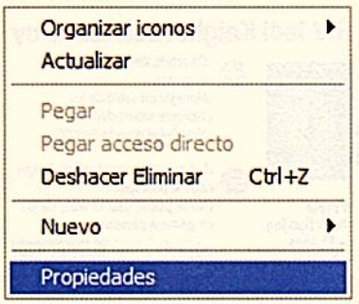
Tal vez la diferencia entre utilizar un modo de pantalla de 16 (65.536 colores), 24 (16.777.216 de colores) ó 32 bits (16.777.216 de colores más 256 niveles de transparencia por cada pixel) pueda parece escasamente relevante. De hecho, una escena convenientemente creada a 16 bits puede asemejarse mucho a una de 32 bits. Sin embargo, a la hora de crear efectos gráficos, utilizar un modo de 32 bits significa asegurarse de que no existirán saltos de color bruscos en los degradados de una misma tonalidad, o desviaciones importantes entre lo que el programador concibió y lo que nosotros vemos. La carga de trabajo entre un modo y otro tampoco varía considerablemente en las tarjetas modernas, aunque sí en las más antiguas.

Antialiasing

Con esta opción se aplica un filtro a toda la imagen con el que se consigue que la escena muestre una apariencia mucho más nítida. La diferencia se aprecia comparando estas dos imágenes:

El nivel de nitidez se determina por el factor de antialiasing aplicado, que puede ser de 2x, 4x o 6x (algunas tarjetas pueden aplicar más). Determinadas tarjetas, como las Radeon de ATI, permiten aplicar el antialiasing por defecto para todos los juegos. Para hacerlo en una Radeon 9800 PRO, por ejemplo, hay que hacer lo siguiente:

1 Hacemos clic con el botón derecho del ratón sobre el escritorio y seleccionamos la opción Propiedades.



2 En la ventana 'Propiedades de Pantalla' pulsamos el botón Opciones avanzadas.

3 En la pestaña Direct3D seleccionamos el nivel de antialiasing que deseamos que se aplique al juego. La forma de acceder a esta opción varía dependiendo de la tarjeta de vídeo y de sus controladote, pero en todo caso es muy semejante.

Filtrado de Texturas

Puesto que las texturas cuentan con un tamaño limitado, al acercar o alejar la cámara demasiado a una de ellas (por ejemplo, a la textura de una pared), éstas se convierten en auténticos amasijos de píxeles que en nada se parecen a la textura original. Para solucionar esto, se utiliza el filtrado de texturas, del que existen varios tipos. Los tres más importantes son:

Bilinear

Se aplica a toda la escena, siendo el filtrado más básico. Se consigue cierta nitidez en las texturas, aunque los resultados no son demasiado espectaculares.

Trilinear

Al igual que el bilinear, se aplica a toda la escena, pero el nivel de nitidez es mucho mayor que en éste. Una buena opción si nuestra tarjeta gráfica cuenta ya con algunos años de vida a sus espaldas.

Anisotrópico

Es el sistema de filtrado de texturas más avanzado y se aplica a objetos individuales dentro de la escena, con lo que los resultados son espectaculares. Algunos juegos nos permitirán elegir el nivel de filtrado que deseamos (hasta 64 en algunos casos). Cuanto mayor sea este valor, mayor será la nitidez de cada objeto, aunque el rendimiento de la tarjeta puede caer hasta un 50%.

EL Mejor Consejo

Sabiendo los principios básicos, la mejor forma de saber cuánto da de sí nuestra tarjeta es probando hasta encontrar el punto intermedio entre rendimiento y calidad.

Los mejores juegos

Los mejores juegos de PC, ordenados y clasificados por precio, para que sepáis qué comprar

ACCIÓN +20€ POR MÁS DE 20 €

NUESTROS FAVORITOS

Con Más Acción

1. CALL OF DUTY

De salvaje habría que calificar la acción que supura este programa. Bombas cayendo sin cesar, balas zumbando en los oídos, el rugir de los ejércitos...

2. MAX PAYNE 2

Ser policía es un asunto feo máxime si le gustan tanto los problemas como al desencantado Max Payne. Por fortuna, el tiempo bala está de nuestro lado.

3. RTC WOLFENSTEIN ESPECIAL ED.

La guerra contra la marea nazi es un buen pretexto para que el mundo libre se ponga a repartir balazos a "mogollón". Espectacular como pocos.

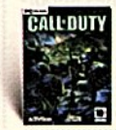
4. XIII

A medio camino entre la acción y la infiltración, tendremos que hacer de la puntería nuestra mejor virtud para acabar con tanto malo como pare el mundo.

5. MACE GRIFFIN B. HUNTER

A pesar de contar con múltiples rasgos de aventura, este título anda bien sobrado de armas para luchar contra enemigos de otros planetas y galaxias.

Call of Duty



- Excelente ambientación bélica.
- Guerra en estado puro.
- Acción a raudales.
- La toma de Stalingrado.

- Se hace muy corto.
- Necesita un gran equipo para que funcione correctamente.

- Proein
- Jug. Noveles
- +16 años
- 47,95€
- + info. CHJ 32

NOTA	8,97
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Delta Force Black Hawk Down

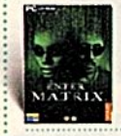
- Variedad de misiones.
- Muy buenos gráficos.
- Increíble acción.
- Muchos vehículos.

- Ocupa mucho disco (1.843 MB).
- Necesita un equipo potente.
- Algunas fases son complicadas.

- Friendware
- Todo tipo jug.
- +16 años
- 47,95€
- + info. CHJ 26

NOTA	8,84
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Enter the Matrix



- Sensacional argumento.
- Muy divertido.
- Ajustada dificultad.
- Excelentes gráficos.

- Demasiado corto.
- Voces en inglés.
- Sólo compatibles con tarjetas gráficas de última generación.

- Atari
- Todo tipo jug.
- +13 años
- 49,95€
- + info. CHJ 27

NOTA	9,07
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Half-Life Generation

- Cuatro juegos por el precio de uno.
- Impresionante argumento.
- Muchos puzzles y acción.
- Buena inteligencia artificial.

- Los gráficos están algo obsoletos.
- Nos podemos atascar fácilmente.

- VUG
- Todo tipo jug.
- +18 años
- 34,95€
- + info. CHJ 28

NOTA	7,45
PRECIO/CALIDAD	Bien

La Gran Evasión

- Buena ambientación.
- Oportunidad de revivir un clásico.
- Puntos fuertes del film muy bien reflejados.

- Objetivos simples.
- Se hace repetitivo.
- El control de la moto no está nada logrado.

- Proein
- Todo tipo jug.
- +15 años
- 44,95€
- + info CHJ 30

NOTA	7,02
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Mace Griffin B. Hunter

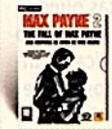
- Las batallas espaciales.
- Excelentes gráficos.
- Mucha variedad de armas.
- Currado argumento.

- Los enemigos no reaccionan a los impactos de las balas.
- Necesita 4 GB de espacio en disco duro.

- VUG
- Jug. Noveles
- +16 años
- 44,95€
- + info CHJ 32

NOTA	8,09
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Max Payne 2



- Gran ambientación.
- El tiempo bala.
- Impresionante física.
- Argumento bien estructurado.

- Se necesita un gran equipo para que funcione correctamente.
- Poco original.

- Virgin Play
- Todo tipo jug.
- +18 años
- 49,95€
- + info. CHJ 32

NOTA	9,13
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

MOH Deluxe Edition

- Increíble ambientación.
- Variedad de misiones.
- Inteligencia artificial ajustada.
- Dos juegos por el precio de uno.

- Voces sin traducir.

- Electronic Arts
- Todo tipo jug.
- +12 años
- 49,95€
- + info. CHJ 31

NOTA	8,16
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Rainbow Six Raven Shield

- Excelente realismo.
- Muy buenos gráficos.
- Variedad de armas.
- Escenarios muy cuidados.

- Extrema dificultad para progresar.
- Se necesita un gran equipo.
- Terminar una misión puede llevarnos horas.

- Ubi Soft
- Jug. Expertos
- +16 años
- 49,90€
- + info. CHJ 26

NOTA	8,37
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Splinter Cell

- Totalmente en castellano.
- Sistema de juego apasionante.
- Ajustada dificultad.
- Excelente iluminación.

- Los enemigos son tramposos.
- Necesita un equipo potente.
- Desarrollo relativamente lineal.

- Ubi Soft
- Jug. Expertos
- +16 años
- 49,95€
- + info: CHJ 24

NOTA	8,85
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

SW Jedi Knight Jedi Academy

- Divertido desde el primer momento.
- Manejar un sable de luz.
- Vibrante intensidad.
- Muy fiel al mundo Star War.

- Las misiones son demasiado sencillas al principio.
- No se puede usar el sable de luz en primera persona.

- Proein
- Todo tipo jug.
- +12 años
- 47,95€
- + info. CHJ 30

NOTA	9,06
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

The Thing (La Cosa)

- Sensación de miedo conseguida.
- Abundante variedad de situaciones.
- Alta inteligencia artificial.
- Argumento bien estructurado.

- La intensidad no es constante.
- El control puede confundirnos.
- No se puede guardar la partida en cualquier momento.

- VUG
- Jug. Expertos
- +18 años
- 29,95€
- + info. CHJ 20

NOTA	8,04
PRECIO/CALIDAD	Bien

Tron 2.0

- Gran fidelidad a la película.
- Los minijuegos.
- Gráficos muy cuidados.
- Luchar contra el Kernell.

- La acción va a tirones.
- La variedad de armas no es suficiente.

- P. de Agostini
- Jug. Expertos
- +12 años
- 42,95€
- + info. CHJ 30

NOTA	7,78
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Lo mejor del mes

1 — VIRGIN PLAY — 44,95€ — ACCIÓN

MAX PAYNE 2

Vuelven las aventuras del policía más desquiciado y atormentado de Nueva York, y con él esa extraña dimensión donde sucede el famoso tiempo bala. Hecho de plomo 100%.

2 — PROEIN — 47,95€ — ACCIÓN

CALL OF DUTY

La guerra jamás fue tan real en un PC como comprabarás en la piel virtual de un soldado americano, británico o ruso en las misiones más arriesgadas. Jugarás con chaleco antibalas.

3 — VUG — 49,95€ — ESTRATEGIA

HOMEWORLD 2

Vuelve el juego de estrategia espacial más famoso de todos los tiempos para continuar la historia justo donde la dejó, en el espacio y rodeado de cientos de naves enemigas.

4 — VUG — 49,95€ — ACCIÓN

MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER

Cumplir una larga condena siendo inocente agría mucho el carácter, o eso es lo que parece haberle pasado a Mace Griffin, quien clama venganza reconvertido en cazarrecompensas.

5 — UBI SOFT — 49,95€ — ACCIÓN

XIII

Basado en un cómic francés de éxito, «XIII» nos cuenta la historia de un agente secreto que se despierta con amnesia en una playa y se ve envuelto de golpe en una trama internacional.

para PC

y cuánto cuesta.

En COMPUTER HOY JUEGOS consideramos que la mejor forma de comprar es recopilar todos los datos posibles sobre un juego y analizarlos después con detenimiento. Así, para que todo este proceso os resulte mucho más sencillo, hemos reunido los datos que sobre cada lanzamiento consideramos necesarios para hacer una buena compra, ordenándolos por géneros y segmentos de precios comprendidos por encima y por debajo de los 20€.
Y es que a los tradicionales datos sobre la compañía, hemos incorporado apartados como "lo bueno" y "lo malo", la calidad obtenida en nuestros exigentes Test y su relación precio/calidad.

ESTRATEGIA

-20€ POR MENOS DE 20 €

GTA Vice City

+ Sensación de libertad.
+ Muchos vehículos.
+ Gran número de armas.
+ Buena banda sonora.

− Se necesitan muchas horas para controlarlo correctamente.
− Los objetivos a completar no están muy bien definidos.

- Virgin Play
- Todo tipo jug.
- +18 años
- 49,95€
- + info CHJ 27

NOTA	8,85
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Mafia

+ Increíble ambientación.
+ Totalmente en castellano.
+ Libertad de movimientos.
+ Muy buena historia.

− No cuenta con modo multijugador.
− Necesita un equipo potente.
− Espacio en disco duro (1.843 MB).
− Algunas fases son complicadas.

- Proein
- Jug. Expertos
- +16 años
- 29,95€
- + info. CHJ 19

NOTA	8,58
PRECIO/CALIDAD	Bien

RTC Wolfenstein Esp. Ed.

+ Gran intensidad.
+ Efectos de sonido excelentes.
+ Control óptimo.
+ Escenarios muy cuidados.

− El argumento no es muy bueno.
− Desarrollo bastante lineal.
− Demasiado corto.
− Escenas muy sangrientas.

- Proein
- Todo tipo jug.
- +18 años
- 32,96€
- + info. CHJ 10

NOTA	8,21
PRECIO/CALIDAD	Bien

Unreal II The Awakening

+ Impresionantes gráficos.
+ Ambientación excepcional.
+ Acción a raudales.
+ Argumento bien estructurado.

− Necesita un equipo muy potente para funcionar correctamente.
− No cuenta con un modo multijugador.

- Atari
- Todo tipo jug.
- +18 años
- 49,95€
- + info. 25

NOTA	8,08
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

XIII

+ Excelente música.
+ Gráficos muy cuidados.
+ Mucha acción.
+ Buena historia.

− Se hace muy repetitivo.
− Carencia de alternativas, sólo existe una camino para progresar.

- Ubi Soft
- Jug. Noveles
- +18 años
- 49,95€
- + info. 32

NOTA	8,34
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

House of the Dead 2

+ Argumento interesante.
+ Realismo muy conseguido.
+ Acción asegurada.
+ Fácil manejo.

− Inteligencia artificial baja.
− Completamente en inglés.
− Imprescindible pistola.
− Desarrollo lineal.

- Planeta de Agostini
- Todo tipo jug.
- +18 años
- 9,95€

NOTA	--
PRECIO/CALIDAD	--

Jungla de Cristal Nakatomi Plaza

+ Argumento bien estructurado.
+ Realismo muy conseguido.
+ Sencillo de jugar.
+ Cuidados escenarios.

− Inteligencia artificial baja.
− Completamente en inglés.
− Música y efectos de sonido pobres.
− Progresión muy lineal.

- VUG
- Todo tipo jug.
- +18 años
- 14,95€
- + info. CHJ 16

NOTA	5,95
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

Line of Sight Vietnam

+ Real como la guerra misma.
+ Selvas muy bien recreadas.
+ Variedad de misiones.
+ Muchas armas disponibles.

− Extremadamente complicado.
− Tener que salvar cada dos por tres.
− Los impactos de las armas no están demasiado bien logrados.

- Atari
- Jug Expertos.
- +16 años
- 19,95€
- + info CHJ 30

NOTA	7,72
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

Max Payne

+ El tiempo bala en plan "Matrix".
+ Acción sin límites.
+ Totalmente en castellano.
+ Argumento bien estructurado.

− No tiene modo multijugador.
− Poca variedad de situaciones.
− Demasiado corto.
− El control es complejo.

- Proein
- Jug Expertos.
- +18 años
- 17,95€
- + info CHJ 6, 27

NOTA	8,26
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

Project I.G.I

+ Buena ambientación.
+ Gran cantidad de armas.
+ Muy buen control.

− Voces en Inglés
− Inteligencia artificial muy baja.
− No se puede guardar en cualquier momento.

- Proein
- Todo tipo jug.
- +15 años
- 18 €
- + info CHJ 28

NOTA	7,44
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

NUESTROS FAVORITOS

Los Más Políticos

1. REPUBLIC THE REVOLUTION

Monta una revolución desde el descontento de las calles y sacude los cimientos de un gobierno despótico y nepotista. Estrategia socioeconómica elevada al cubo.

2. TROPICO

Convertirse en dictador con derecho a chófer de una pequeña república bananera es la zanahoria con que nos tienta este sensacional título.

3. CIVILIZATION III

Sin lugar a dudas, la piedra angular de este sensacional juego es la diplomacia, ya que pactar y pactar con otros países se torna esencial para tener algún futuro.

Black & White + Creature Isle

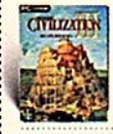
+ Libertad todal de movimientos.
+ Puedes personalizar criaturas.
+ Gráficos extraordinarios.
+ Control sencillo e innovador.

− Opciones y hechizos restringidos al comienzo.
− Aldeanos difíciles de controlar.

- Electronic Arts
- Jug. Expertos
- +13 años
- 24,95€
- + info. CHJ 27

NOTA	8,97
PRECIO/CALIDAD	Bien

Civilization III



+ Excepcional realismo.
+ 16 civilizaciones distintas.
+ Magnífico sistema diplomático.
+ Comercio muy bien desarrollado.

− Se necesita invertir muchas horas para dominarlo.
− No cuenta con sistema multijugador.
− Las civilizaciones son idénticas.

- Infogrames.
- Jug. Expertos
- TP
- 49,95€
- + info. CHJ 14

NOTA	8,09
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Commandos Edición Histórica

+ Tres programas por el precio de uno.
+ Realismo muy conseguido
+ Enemigos muy inteligentes.
+ Vida del juego muy larga.

− Extrema dificultad para progresar.
− Se necesita mucho tiempo para aprender todas las habilidades.

- Proein
- Jug. Expertos
- +13 años
- 29,95€
- + info. CHJ 26

NOTA	8,11
PRECIO/CALIDAD	Bien

+20€ POR MÁS DE 20 €

Age of Mythology

+ Equilibrio entre las tres civilizaciones.
+ 63 dioses a nuestra disposición.
+ Las misiones de la campaña son muy divertidas.

− Se necesita invertir muchas horas para dominarlo.
− Imprescindible jugar tutorial.
− Inteligencia de los enemigos baja.

- Microsoft
- Todo tipo jug.
- +13 años
- 47,95€
- + info. CHJ 22

NOTA	7,59
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

American Conquest

+ Abarcar 300 años de historia americana.
+ Muchísimas unidades a nuestras disposición.
+ Velocidad del juego muy alta.

− Gráficos poco detallados.
− Es difícil progresar.
− Inteligencia artificial torpe.

- Proein
- Jug. Expertos
- +13 años
- 47,95€
- + info. CHJ 28

NOTA	7,19
PRECIO/CALIDAD	Insuficiente

C&C Generals

+ Excelentes gráficos.
+ Diferencia entre los tres bandos muy pronunciada y bien equilibrada.
+ Rápido y entretenido.

− Se necesita un gran equipo.
− Requiere mucho disco (1.550 MB).
− Las campañas no son muy largas.
− Inteligencia artificial muy baja.

- Electronic Arts
- Todo tipo jug.
- +18 años
- 44,95€
- + info. CHJ 24

NOTA	7,27
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Commandos 3 Destination Berlín

+ Más acción y variedad.
+ Inteligencia artificial muy buena.
+ Mapas muy detallados.
+ Muchas armas y objetos.

− Extremadamente difícil.
− Menos personajes que en anteriores versiones.

- Proein
- Jug. Expertos
- +12 años
- 44,95€
- + info. CHJ 31

NOTA	8,28
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Homeworld 2

+ Libertad total de movimientos.
+ Variedad de naves.
+ Continúa el excelente argumento de la primera entrega.
+ Llevar muchas naves a la vez.

− Extremadamente difícil.
− El zoom se aleja demasiado.
− Sin pasar el tutorial es imposible jugar.

- VUG
- Jug. Experto
- +16 años
- 49,95€
- + info. CHJ 32

NOTA	8,05
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

SERIES CLÁSICAS PARA PC

ELECTRONIC ARTS (EA CLASSICS)	
Clive Barker's Undying	17,95 € · 2.986 Ptas
La Fuga de Monkey Island	17,95 € · 2.986 Ptas
Need for Speed Porsche	17,95 € · 2.986 Ptas
SW Galactic Battlegrounds	19,95 € · 3.319 Ptas
ELECTRONIC ARTS (CLASSICS 2X1)	
Black & White + Creature Isle	24,95 € · 4.151 Ptas
C&C Renegade + C.B.Undying	24,95 € · 4.151 Ptas
NFS 2000 + Superbike 2001	24,95 € · 4.151 Ptas
Shogun T.War + Shogun Mongol I.	24,95 € · 4.151 Ptas
FX INTERACTIVE (FX PREMIUM)	
La Trilogía Dragon's Lair	9,95 € · 1.655 Ptas
Submarine Titans	9,95 € · 1.655 Ptas
The Fallen	9,95 € · 1.655 Ptas
The Longest Journey	9,95 € · 1.655 Ptas
Traitors Gate	9,95 € · 1.655 Ptas
PLANETA DE AGOSTINI (XPLOSIVE)	
Dark Reign	5,95 € · 990 Ptas
The House of Dead	5,95 € · 990 Ptas
The House of Dead 2	6,95 € · 1.156 Ptas
Virtua Tennis	9,95 € · 1.655 Ptas
PROEIN (VALUSOFT)	
Burn & Go Professional	19,95 € · 3.319 Ptas
Millenium Gamepack Platinum	19,95 € · 3.319 Ptas
Monster Truck Rumble	14,95 € · 2.487 Ptas
PROEIN (XTREME)	
Max Payne	17,95 € · 2.986 Ptas
Project IGI	17,95 € · 2.986 Ptas
Stronghold	17,95 € · 2.986 Ptas
Tropico	17,95 € · 2.986 Ptas
PUNTO SOFT (HI SCORE)	
Close Combat V	12 € · 1.997 Ptas
Myst	12 € · 1.997 Ptas
Prince of Persia 3D	12 € · 1.997 Ptas
Rainbow Six	12 € · 1.997 Ptas
Rayman Gold	12 € · 1.997 Ptas
VIRGIN PLAY (WHITE LABEL)	
Baldur's Gate	11,96 € · 1.990 Ptas
Messiah	11,96 € · 1.990 Ptas
Resident Evil 2	11,96 € · 1.990 Ptas
VUG (BEST SELLER)	
Diablo II	14,95 € · 2.487 Ptas
Gunman Chronicles	14,95 € · 2.487 Ptas
Nascar 4	14,95 € · 2.487 Ptas
Zeus Gold	14,95 € · 2.487 Ptas
ZETA GAMES (TITANIUM)	
Mortyr	9,95 € · 1.655 Ptas
Etherlord	9,95 € · 1.655 Ptas
Kart 2002	9,95 € · 1.655 Ptas

+20€ POR MAS DE 20 €

Medieval: Total War

- Muchas unidades en las batallas.
- Argumento bien estructurado.
- Realismo de impresión.
- Personajes históricos.

- Ocupa mucho espacio en disco duro (1.632 MB).
- En los combates podemos perder de vista nuestras tropas.

- Proein
- Jug. Expertos
- +13 años
- 47,95€
- + info. CHJ 20

NOTA	8,45
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Praetorians

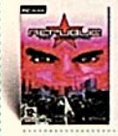
- Equilibrio de unidades perfecto.
- Inteligencia de los adversarios muy alta.
- Escenarios muy trabajados.

- Pocos efectos especiales.
- Argumento inconexo, se compone de misiones sueltas.

- Proein
- Todo tipo jug.
- +13 años
- 44,95€
- + info. CHJ 25

NOTA	9,00
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Republic the Revolution



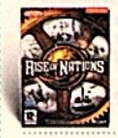
- Inclusión de un interesante sistema político socio-económico.
- Gran cantidad de opciones.
- Gran realismo.

- Extremadamente difícil.
- No cuenta con tutorial.
- La acción es lenta.

- Proein
- Jug. Expertos
- +12 años
- 44,95€
- + info. CHJ 31

NOTA	6,86
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Rise of Nations



- Inteligencia artificial muy avanzada.
- Muy buenos gráficos.
- 18 naciones seleccionables.
- Más de 6.000 años de historia.

- Se necesitan muchas horas para dominarlo.
- Partidas muy largas.

- Microsoft
- Todo tipo jug.
- +12 años
- 49,95€
- + info. CHJ 28

NOTA	8,24
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Warcraft III The Frozen Throne

- Mucha misiones nuevas.
- Gran cantidad de magias.
- Variedad de escenarios.
- Unidades muy detalladas.

- Control de cámara limitado.
- Necesitas varias horas de juego. para controlarlo correctamente.

- VUG
- Todo tipo jug.
- +12 años
- 29,95€
- + info. CHJ 29

NOTA	8,56
PRECIO/CALIDAD	Bien

Warcraft III

- Razas muy distintas pero muy equilibradas.
- Argumento envolvente.
- Variedad de misiones.

- Control de cámara limitado.
- Necesitas varias horas de juego para controlarlo correctamente.
- Hace falta un buen equipo.

- VUG
- Jug. Expertos
- +16 años
- 39,95€
- + info. CHJ 17

NOTA	8,22
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

-20€ POR MENOS DE 20 €

Battle Isle: Andosia War

- Increíble adaptación de juego en tiempo real y por turnos.
- Muchos edificios a nuestras disposición para el modo económico.

- Dificultad para avanzar.
- Las misiones son muy largas.
- El control de cámara no es bueno.
- Poca variedad de situaciones.

- Friendware
- Jug. Expertos
- +13 años
- 17,95€
- + info. CHJ 7

NOTA	7,62
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

C&C Red Alert 2

- Dos ejércitos a nuestra disposición.
- Increíble historia.
- Variedad de situaciones elevada.
- Muchas unidades a nuestro mando.

- Gráficos obsoletos.
- Desarrollo demasiado lineal.
- Inteligencia artificial de los enemigos demasiado baja.

- Electronic Arts
- Todo tipo jug.
- +13 años
- 17,95€
- + info. CHJ 25

NOTA	5,00
PRECIO/CALIDAD	Bien

Emperor Battle for Dune

- Objetivos y misiones interesantes y muy complejas.
- Vida del juego muy larga.
- Buen control de cámara.

- No permite cambiar la formación.
- Inteligencia artificial insuficiente.
- No está traducido al castellano.
- Realismo medio.

- Proein
- Todo tipo jug.
- +16 años
- 17,95€
- + info. CHJ 5

NOTA	4,58
PRECIO/CALIDAD	Bien

Star Wars: G. Battlegrounds

- Sistema de gestión muy logrado.
- Controlar a los caballeros Jedi.
- Argumento bien estructurado.
- Música celestial.

- Tecnología anticuada.
- Falta de originalidad.
- La variedad de situaciones es insuficiente.

- Electronic Arts
- Todo tipo jug.
- +13 años
- 19,95€
- + info. CHJ 10

NOTA	7,51
PRECIO/CALIDAD	Notable

Submarine Titans

- Manual de instrucciones muy completo y bien presentado.
- 30 misiones disponibles.
- Sencillo control.

- Tres civilizaciones muy parecidas.
- Su tecnología no es excesivamente avanzada.
- Poca variedad de situaciones.

- FX Interactive
- Todo tipo jug.
- +13 años
- 9,95€
- + info. CHJ 3

NOTA	7,51
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

Tropico

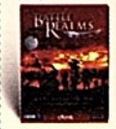
- Vida del juego muy larga.
- Muchos edificios y tributos.
- Gran sentido del humor.
- Completamente en castellano.

- No funciona en algunos lectores.
- No muy buenos gráficos.
- Argumento flojo.
- Periodo de aprendizaje prolongado.

- Proein
- Jug. Expertos
- +13 años
- 17,95€
- + info. CHJ 3

NOTA	6,90
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

Battle Realms



- Nos permite elegir la facción del protagonista.
- Permite muchas combinaciones a la hora de crear soldados.

- Necesita un parche para funcionar en muchas configuraciones.
- Avanzar en el modo campaña es muy complicado.

- Ubi Soft
- Jug. Expertos
- +13 años
- 14,95€
- + info. CHJ 11

NOTA	7,79
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

Desperados

- Excelente ambientación.
- Existen muchas diferencias entre los personajes.
- Inteligencia artificial alta.

- El periodo de aprendizaje es muy elevado al principio.
- Es muy complicado de jugar.
- Pocos personajes principales.

- Infogrames
- Jug. Expertos
- +13 años
- 14,95€
- + info. CHJ 2

NOTA	7,42
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

Imperivm

- Original sistema de recursos creando líneas de abastecimiento.
- Compatible con todos los equipos.
- Podemos manejar muchas tropas.

- Poca variedad de situaciones.
- Escenarios poco interactivos.
- No permite controlar la cámara suficientemente.

- FX Interactive
- Todo tipo jug.
- +13 años
- 19,95€
- + info. CHJ 20

NOTA	7,88
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

Stronghold

- Muchas misiones disponibles.
- Divertidísimos asedios.
- Equilibrio entre las distintas tropas.
- Buena gestión de recursos.

- Inteligencia artificial baja.
- Sistema de control confuso.

- Proein
- Todo tipo jug.
- +13 años
- 17,95€
- + info. CHJ 9

NOTA	7,53
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

The Settlers IV

- Funciona con la mayoría de los equipos del laboratorio.
- Ideal para comenzar en el género de la estrategia.

- Poca variedad de situaciones.
- Los gráficos no son muy buenos.
- Realismo escaso.
- Mínima intensidad.

- Friendware
- Todo tipo jug.
- TP
- 19,59€
- + info. CHJ 6

NOTA	5,81
PRECIO/CALIDAD	Bien

World War III Black Gold

- Tres campañas y tres potencias.
- Vida del juego muy larga.
- Argumento bien estruturado.

- Diálogos y textos mal traducidos.
- Inteligencia artificial baja.
- Variedad de situaciones limitada.
- Gráficos mediocres.

- Zeta Games
- Todo tipo jug.
- +11 años
- 17,95€
- + info. CHJ 11

NOTA	5,68
PRECIO/CALIDAD	Notable

ROL

+20€ POR MAS DE 20 €

NUESTROS FAVORITOS

Por Armamento

1. DIABLO II

Sin lugar a dudas es el punto fuerte de este sensacional programa. Cientos de armas de todo tipo, incluidas algunas rarezas dignas de mención, a nuestro alcance.

2. NEVERWINTER NIGHTS

Gracias al completo editor podremos crear espadas, hachas, bastones o cualquier otro arma que incorporar al ya de por sí extenso arsenal incluido.

3. DUNGEON SIEGE

Además de contar con las típicas armas blancas, este título también nos ofrece un generoso elenco de hechizos con los que combatir a las ingentes hordas enemigas que nos amenazan.

Dungeon Siege

- Muchísima acción.
- Gran cantidad de armas y hechizos disponibles.
- Larga vida de juego.

- Puzzles bastante pobres.
- Llega a cansar si se juega muy seguido, sin tomarse recesos.
- Limitada variedad de situaciones.

- Microsoft
- Todo tipo jug.
- +16 años
- 47,95€
- + info. CHJ 16

NOTA	8,21
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Freedom Force

- Historia atrayente.
- Desarrollo variado.
- Dificultad ajustada.
- Gran cantidad de personajes.

- No está traducido al castellano.
- Es complicado aprender a jugar.
- Se hace corto en algunos momentos de las fases.

- Electronic Arts
- Jug. Expertos
- +13 años
- 39,95€
- + info. CHJ 19

NOTA	6,65
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

-20€ POR MENOS DE 20 €

Baldur's Gate

- Historia épica.
- Variedad en el desarrollo.
- Muchos personajes y clases.
- Vida muy larga.

- Está bastante desfasado.
- Resulta muy difícil avanzar.
- Es complicado controlar el gran número de personajes a la vez.

- Virgin Play
- Jug. Expertos
- +15 años
- 11,99€

NOTA	–
PRECIO/CALIDAD	–

Neverwinter Nights

- Gran variedad de personajes, armas y hechizos.
- Ambientación soberbia.
- Historia absorbente.

- Se hace corto.
- Los puzzles no son difíciles
- Se convierte en repetitivo con el paso del tiempo.

- Atari
- Jug. Expertos
- +13 años
- 59,95€
- + info. CHJ 21

NOTA	7,61
PRECIO/CALIDAD	Insuficiente

NWN Shadows of Undrentide

- Clases nuevas.
- Más mágias y objetos.
- Una nueva historia.

- Es muy corto.
- No aporta nada original.
- Las nuevas clases no están disponibles desde el comienzo.

- Atari
- Jug. Expertos
- +12 años
- 29,95€
- + info. CHJ 30

NOTA	6,02
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Diablo II (Best Seller)

- Acción trepidante.
- Muchos objetos.
- Gran variedad de enemigos.
- Sencillo de jugar.

- Fases repetitivas.
- Demasiado corto.

- VUG
- Todo tipo jug.
- +18 años
- 14,95€

NOTA	7,56
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

SIMULACIÓN

+20€ POR MAS DE 20 €

NUESTROS FAVORITOS

Más Disparatados

1. SIM CITY 4

Ciudadanos con una boca que parece un buzón de quejas, desastres naturales, caos circulatorio... Esto es una ciudad o un frenopático al aire libre.

2. LOS SIMS SUPERSTARS

Hacerse un hueco entre el artisteo de ultramoda de Ciudad Estudio no es tarea fácil, habrá que pasar primero por el trago de actuar en los peores tugurios.

3. LOS SIMS ANIMALES A RAUDALES

Los animales se convierten en los verdaderos protagonistas de esta disparatada expansión. Cuidar de nuestra mascota puede propiciar momentos delirantes

Combat Flight Simulator 3

- Apasionante argumento.
- Número de aviones elevado.
- Acción constante y misiones apasionantes y variadas.

- Excesivo tiempo para aprender a pilotar el avión.
- Es recomendable contar con un conjunto de simulación.

- Microsoft
- Jug. Expertos
- +18
- 49,95€
- + info. CHJ 22

NOTA	7,33
PRECIO/CALIDAD	Insuficiente

Flight Simulator 2002 P.E

- Muchísimas opciones de vuelo.
- Realismo excepcional.
- Elevada variedad de situaciones.

- Requiere mucho tiempo aprender a levantar un Boeing del suelo.
- Es recomendable contar con un conjunto de simulación.

- Microsoft
- Jug. Expertos
- TP
- 91,30€
- + info. CHJ 9

NOTA	8,32
PRECIO/CALIDAD	Insuficiente

-20€ POR MENOS DE 20 €

Los Sims Animales a Raudales

- Los animales ofrecen nuevas opciones jugables.
- La cantidad de opciones que incluye para nuestros Sims.
- El juego no mejora gráficamente lo visto en otras expansiones.
- Las exigencias de los animales.

- Electronic Arts
- Todo tipo jug.
- +16 años
- 19,95 €
- +INFO CHJ 20

NOTA	7,68
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

Los Sims Ed. Deluxe

- Poder diseñar y crear a medida cualquier personaje.
- La gran cantidad de objetos disponibles para jugar.

- Con el paso del tiempo acaba resultando monótono.
- ¡Qué se mueran los Sims!
- Es complicado profundizar.

- Electronic Arts
- Todo tipo jug.
- +16 años
- 44,95€

NOTA	–
PRECIO/CALIDAD	–

Sim City 4

- Es completísimo.
- Infinidad de ciudades a construir.
- Modo de juego intuitivo.

- Resulta muy complicado.
- Tantos problemas en el desarrollo llegan a agobiar.

- Electronic Arts
- Jug. Expertos
- TP
- 49,95 €
- + info. CHJ 23

NOTA	7,68
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Los Sims SuperStar

- Incorpora un nuevo escenario, Ciudad Estudio.
- Más Sims a nuestra disposición.

- No aporta muchas cosas nuevas.
- El juego no mejora gráficamente lo visto en otras expansiones.

- Electronic Arts
- Todo tipo jug
- +16 años
- 19,95€
- + info. CHJ 27

NOTA	7,93
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

LANZAMIENTOS DE PC: NOVEDADES A LA VENTA DESDE EL 1 DE OCTUBRE HASTA EL 1 DE NOVIEMBRE

Título	Distribuidora	Precio estimado
ACCIÓN		
Aquanox 2	Nobilis	44,90 € ·7.471 Ptas
Battlefield 1942 SW WWII	Electronic Arts	24,95 € ·4.151 Ptas
Bionicle: The Game	Virgin Play	39,95 € · 6.647 Pta
Call of Duty	Proein	47,95 € · 7.978 pta
Gun Metal	Virgin Play	39,95 € · 6.647 pta
Halo	Microsoft	49,95 € · 8.311 pta
Hidden and Dangerous 2	Virgin Play	49,95 € · 8.311 pta
Mace Griffin Bounty Hunter	VUG	49,95 € · 8.311 pta
Max Payne 2	Virgin Play	49,95 € ·8.311 pta
MOHAA Breaktrough	Electronic Arts	24,95 € ·4.151 pta
XIII	Ubi Soft	49,95 € ·8.311 pta
Yager	Proein	42,95 € ·7.146 pta
AVENTURA		
Black Mirror	Friendware	44,95 € · 7.479 pta
DEPORTIVOS		
Madden NFL 2004	Electronic Arts	47,95 € · 7.978 pta
NBA Live 2004	Electronic Arts	47,95 € · 7.978 pta
NHL 2004	Electronic Arts	47,95 € · 7.978 pta
Tiger Woods PGA Tour 2004	Electronic Arts	47,95 € · 7.978 pta
ESTRATEGIA		
AoM Titans (Expansión)	Microsoft	34,99 € · 5.822 pta
Civilization III: Conquests	Atari	29,95 € · 4.983 pta
C&C Generals Zero Hour	Electronic Arts	24,95 € · 4.151 pta
Commandos 3: D. Berlin	Proein	44,95 € · 7.479 pta
Commandos 3: Ed. Colecc.	Proein	59,95 € · 9.975 pta
Europa 1400	Nobilis	44,90 € · 7.471 pta
Homeworld 2	VUG	49,95 € · 8.311 pta
Rail Road Pioneer	Nobilis	19,90 € · 3.311 pta
Two Thrones	Friendware	29,95 € · 4.983 pta
SIMULACIÓN		
Academia de Estrellas	Nobilis	34,90 € · 5.807 pta
Los Sims Megaluxe	Electronic Arts	47,95 € · 7.978 pta
Sim City 4 Hora Punta	Electronic Arts	19,95 € · 3.319 pta
VELOCIDAD		
IndyCar Series	Proein	44,95 € · 7.479 pta

ACCIÓN-AVENTURA

+20€ POR MAS DE 20 €

NUESTROS FAVORITOS

Más Variados

1. H.P. Y LA PIEDRA FILOSOFAL

Además de contar con una extensa aventura principal también podremos practicar un extraño deporte montados en nuestras mágicas escobas denominado Quidditch.

2. I.J. LA TUMBA DEL EMPERADOR

Este programa cuenta con un amplio surtido de localizaciones que nos llevarán a lo largo y ancho del orbe a visitar las calles de París o la muralla China.

3. MYST III EXILE

El plato fuerte de este título son sus dificilísimos puzzles que se presentan en infinidad de formas y plantean soluciones muy distintas. Todo un reto para la sesera .

Alone in the Dark

- Gran ambientación.
- Dos juegos en uno.
- Apasionante argumento.
- Dificultad ajustada.

- Puzzles muy complicados.
- Para jugar correctamente es necesario un pad de control.
- Interactividad pobre.

• Atari
• Todo tipo jug.
• +18 años
• 39,95€
• + info. CHJ 4

NOTA	9,04
PRECIO/CALIDAD	Bien

HP y La Piedra Filosofal

- Corto periodo de aprendizaje.
- Gran variedad de situaciones.
- Sencillo control.
- Adaptación fiel de la película.

- Dificultad escasa.
- Número de hechizos limitados.
- Inteligencia de los enemigos muy predecible.

• Electronic Arts
• Todo tipo jug.
• TP
• 37,96€
• + info. CHJ 11

NOTA	7,09
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

La Tumba del Emperador

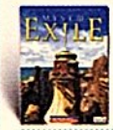
- Buena recreación de escenarios.
- Música cinematográfica.
- Argumento bastante cuidado.
- Manual muy bien presentado.

- El control de la cámara es confuso a veces.
- La inteligencia artificial de los enemigos débiles es baja.

• Electronic Arts
• Todo tipo de jug.
• 13 Años
• 44,95€
• + info. CHJ 25

NOTA	8,71
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Myst III Exile



- Interesante argumento.
- Larga vida de juego.
- Se puede jugar en configuraciones realmente limitadas.

- Puzzles harto difíciles.
- Limitada variedad de situaciones
- Demasiado lineal.
- Movimiento limitado.

• Ubi Soft
• Todo tipo jug.
• TP
• 29,95€
• + info. CHJ 7

NOTA	8,15
PRECIO/CALIDAD	Bien

Silent Hill Director´s Cut

- Gran ambientación.
- Excelentes gráficos.
- Buenos puzzles.
- Funciona en muchos equipos.

- Poca acción.
- Algunas fases son complicadas.
- Escenas de naturaleza gore.

• Konami
• Todo tipo jug.
• +18 años
• 49,95€
• + info. CHJ 26

NOTA	8,94
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Tomb Raider Chronicles

- Acción a raudales.
- Fases variadas
- Desarrollo largo.
- Posee un editor de niveles.

- Pocas fases.
- Escasa variedad de situaciones.
- No posee tutorial.
- Enemigos poco trabajados.

• Proein
• Todo tipo jug.
• +13 años
• 21,01€
• + info. CHJ 17

NOTA	7,65
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

TR El Ángel de la oscuridad

- Una nueva misión para Lara.
- Lustrosos gráficos.
- Acción y puzzles en equilibrio.
- Buena inteligencia artificial.

- El control no está afinado.
- Nos podemos atascar fácilmente.
- El desarrollo es algo lento.
- Existen varios fallos de programación.

• Proein
• Todo tipo jug.
• +12 años
• 44,95€
• + info. CHJ 29

NOTA	7,38
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

-20€ POR MENOS DE 20 €

Clive Barker´s Undying

- Absorbente historia.
- Armamento variado.
- Acción y puzzles se mezclan a la perfección.

- No es muy difícil.
- Se hace corto.
- Complicado control a la hora de usar las armas y magias.

• Electronic Arts
• Todo tipo jug.
• +18 años
• 17,95 €
• +INFO CHJ 2

NOTA	8,11
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

Prince of Persia 3D

- Libertad total de movimientos.
- Extensos escenarios.
- Sistema de juego a través de escenarios-puzzle.

- Es muy difícil avanzar.
- Anticuado en tecnología.
- Es imprescindible salvar cada poco tiempo.

• Punto Soft
• Jug. Expertos
• + 12 años
• 12 €
• +INFO CHJ 32

NOTA	7,45
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

The Fallen

- Un gran trabajo de traducción y doblaje al castellano.
- El universo "Star Trek".
- Los puzzles y la acción.

- No es muy largo.
- El desarrollo se repite bastante.
- Las fases no son muy variadas.
- Es demasiado complicado.

• FX Interactive
• Jug. Expertos
• +16 años
• 9,95€
• + info CHJ 1

NOTA	7,63
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

DEPORTIVOS

+20€ POR MAS DE 20 €

NUESTROS FAVORITOS

Con Más Equipos

1. FIFA FOOTBALL 2003

Investido rey de reyes con sus más de 350 equipos, miles de jugadores y 16 ligas internacionales, FIFA se convierte en uno de los programas deportivos más escandalosos en números.

2. INT. SUPERSTAR SOCCER 3

Además de contar con las selecciones punteras del planeta se complementa con una considerable cantidad de clubes de fútbol de todo el mundo.

3. MADDEN NFL 2003

Podremos elegir cualquiera de los 39 equipos repartidos entre dos ligas, la NFL y la NFLE, para disputar apasionantes partidos de fútbol americano. El espectáculo está en marcha.

FIFA Football 2003

- Sencillo de jugar.
- Más de 350 equipos y 16 ligas internacionales.
- Gran cantidad de opciones.

- Para jugar correctamente es necesario un pad de control.
- Requiere mucho equipo para que funcione con fluidez.

• Electronic Arts
• Todo tipo jug.
• TP
• 44,95€
• + info. CHJ 21

NOTA	8,11
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Internat. Superstar Soccer 3

- Buena mezcla de simulación y diversión.
- Nombres de los jugadores reales.

- No es tan real como otras versiones.
- Es recomendable jugar con un pad de control.

• Konami
• todo tipo jug.
• TP
• 29,95€

NOTA	7,60
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Links 2003

- Excepcional realismo.
- Contiene un editor profesional de campos de golf.
- Muy divertido.

- Requiere un equipo potente para jugarlo con soltura.
- No está ni traducido ni doblado a nuestro idioma.

• Microsoft
• Jug. Expertos
• TP
• 49,95€
• + info. CHJ 21

NOTA	7,46
PRECIO/CALIDAD	Insuficiente

Madden NFL 2004

- Gran cantidad de opciones.
- Realismo insuperable.
- Modo de entrenamiento realista.
- Interfaz mejorado.

- No está ni traducido ni doblado.
- Sin conocer las reglas es muy complicado jugar.
- Similar en exceso a su predecesor.

• Electronic Arts
• Jug. Expertos
• TP
• 47,95€
• + info. CHJ 32

NOTA	6,54
PRECIO/CALIDAD	Insuficiente

NBA Live 2003

- Sencillo de jugar.
- Partidos muy realistas.
- Perfecta recreación del ambiente que se vive en los partidos.

- Pobres opciones de cámara.
- Para jugar correctamente es necesario un pad de control.
- Los comentarios son malos.

• Electronic Arts
• Todo tipo jug.
• TP
• 44,95€
• + info. CHJ 22

NOTA	8,02
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Roland Garros 2003

- Muchos tenistas reales.
- Gran variedad de situaciones.

- Inteligencia artificial baja.
- Los juegos se deciden muy rápido

• Virgin Play
• todo tipo jug.
• + 3 años
• 29,95€
• + info. CHJ 28

NOTA	5,92
PRECIO/CALIDAD	Bien

Salt Lake 2002

- El juego oficial de las Olimpiadas de Invierno de 2002.
- Realismo de las pruebas.
- Pueden jugar 4 personas en el PC.

- Las seis pruebas presentes hacen muy corto el juego.
- Es recomendable jugar con un pad de control.

• Proein
• todo tipo jug.
• TP
• 29,95€
• + info. CHJ 12

NOTA	7,16
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

-20€ POR MENOS DE 20 €

NBA Live 2001

- Sencillo de jugar.
- Gran cantidad de movimientos.
- Espectacular presentación del juego.

- Cuenta con la liga del año 2001.
- Pocos modos de juego.
- Para jugar correctamente es necesario un pad de control.

• Electronic Arts
• Todo tipo jug.
• TP
• 17,95€
• + info. CHJ 1

NOTA	7,95
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

Roland Garros 2001

- Inteligencia artificial alta.
- 32 tenistas.
- Dificultad ajustada.
- Base de datos y minijuego.

- Es difícil de controlar.
- Resulta poco espectacular.
- Se hace muy corto.
- Pocos modos de juego.

• Cryo
• Todo tipo jug.
• TP
• 14,95€
• + info. CHJ 3

NOTA	6,91
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

Virtua Tennis

- Gráficos impresionantes
- Jugadores muy compensados
- Gran variedad de pistas
- Sencillo de jugar

- Partidos repetitivos
- Opciones de juego escasas
- Es necesario un pad de control para jugar correctamente

• P. de Agostini
• Todo tipo jug.
• TP
• 9,95€
• + info. CHJ 14

NOTA	7,39
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

VELOCIDAD

+20€ POR MAS DE 20 €

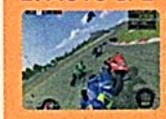
NUESTROS FAVORITOS

Por Competición

1. F1 CHALLENGE 99-02

Qué duda cabe que desde la exitosa irrupción de Fernando Alonso en la Fórmula 1, victoria en gran premio incluida, este deporte se ha puesto de moda en España.

2. MOTO GP2



Controlar a Sete, Biaggi o Capirossi es una maravilla, pero sentarse en la montura del llanero solitario Rossi debe ser como tocar el cielo de los moteros.

3. COLIN MCRAE RALLY 3

El mundial de rallies está al rojo vivo con el gran Carlos Sainz pugnando por alcanzar su tercer título, así que es momento de medirnos al crono y batir a los rivales tramo a tramo.

Colin McRae Rally 3

- Real como la vida misma
- Increíbles deformaciones de los vehículos al chocar.
- Buena sensación de velocidad.
- Todos los tramos del campeonato de Rallies.

- Mucha diferencia entre vehículos.
- Para conseguir más realismo se necesita volante.

- Proein
- Todo tipo jug.
- TP
- 49,95€
- + info. CHJ 27

NOTA	7,38
PRECIO/CALIDAD	Insuficiente

F1 Challenge 99-02

- Cuatro temporadas a nuestra disposición.
- Impresionantes gráficos.
- Muy buen control.
- Realismo total.

- Voces y textos en Inglés
- No poder correr con el Renault de Alonso.
- Sin ayudas es imposible.

- Electronic Arts
- Todo tipo jug.
- + 3 años
- 47,95€
- + info. CHJ 29

NOTA	7,89
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Midnight Club 2

- Muchos coches.
- Gran variedad de pistas.
- Sensación de velocidad muy conseguida.
- Intensidad trepidante.

- Los gráficos no están depurados.
- Se hace repetitivo.
- Difícil ganar alguna carrera.

- Virgin Play
- Todo tipo jug.
- + 16 años
- 49,95€
- + info. CHJ 30

NOTA	7,52
PRECIO/CALIDAD	Insuficiente

Moto GP 2

- Buen equilibrio entre diversión y sensación de velocidad.
- Todos los pilotos y máquinas de la temporada 2002.
- Dificultad ajustada.

- No es muy real.
- La inteligencia artificial es baja.

- Proein
- Todo tipo jug.
- TP
- 39,95€
- + info. CHJ 28

NOTA	8,13
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

NFS Hot Pursuit 2

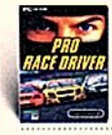
- Sensación de velocidad.
- Gran número de coches.
- Intensidad enorme.
- Gráficos bastante cuidados.

- Competidores predecibles.
- Es necesario un volante para jugar.
- Puede llegar a parecer repetitivo.

- Electronic Arts
- Todo tipo jug.
- TP
- 44,98€
- + info. CHJ 22

NOTA	7,51
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Pro Race Driver



- Buen sistema de daños.
- Muy buenos gráficos.
- Muchos vehículos.
- Respuesta realista de los coches.

- Es complicado ganar carreras.
- No es muy variado.
- Necesita un gran equipo para ir razonablemente fluido.

- Proein
- Todo tipo jug.
- TP
- 47,95€
- + info. CHJ 26

NOTA	8,26
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Starsky & Hutch

- Acción asegurada.
- Muy espectacular.
- Muchas misiones disponibles.
- Sensación de velocidad muy conseguida.

- Se necesitan muchas horas para dominarlo.
- La audiencia no es muy creíble.

- P. de Agostini
- Todo tipo jug.
- SC
- 29,95€
- + info. CHJ 29

NOTA	8,26
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

-20€ POR MENOS DE 20 €

F1 2001

- Espectacularidad asegurada.
- Larga vida de juego.
- Sensación de velocidad.
- Alta IA en los adversarios.

- Es necesario un volante para jugar correctamente.
- Requiere un potente equipo para ser jugado.

- Electronic Arts
- Jug. Expertos
- TP
- 17,95€
- + info. CHJ 8

NOTA	6,24
PRECIO/CALIDAD	Notable

King of the Road

- Plena libertad de movimiento.
- Realismo bastante conseguido.
- Variedad de situaciones.
- Sencillo y muy divertido.

- Inteligencia artificial torpe.
- Algunas misiones son aburridas.
- Muy complicado de completar.
- Es difícil manejar los vehículos.

- Zeta Games
- Todo tipo jug.
- +11 años
- 17,95€
- + info. CHJ 23

NOTA	6,20
PRECIO/CALIDAD	Notable

Sega Rally 2

- Alta sensación de velocidad.
- Muy divertido.
- Dificultad ajustada.

- El número de circuitos y coches puede resultar bastante escaso.
- Pocas opciones de juego.
- Necesario volante para jugar.

- FX Interactive
- Todo tipo jug.
- TP
- 9,95€

NOTA	–
PRECIO/CALIDAD	–

INTELIGENCIA

+20€ POR MAS DE 20 €

Tetris Worlds

- Divertidísimo.
- Partidas para varios jugadores al mismo tiempo.

- Termina por cansar.
- Las variaciones no son muy interesantes.

- Proein
- Todo tipo jug.
- TP
- 32,96€

NOTA	–
PRECIO/CALIDAD	–

Worms Battle Pack

- Divertidísimo.
- Pueden jugar varios "Worms" en el mismo ordenador.

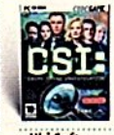
- Pocas opciones de juego.
- Inteligencia artificial pobre.
- Desarrollo poco variado.

- Ubi Soft
- Todo tipo jug.
- TP
- 29,95€

NOTA	–
PRECIO/CALIDAD	–

-20€ POR MENOS DE 20 €

C.S.I



- Trabajar codo con codo con los personajes de la serie
- Misiones que nos harán pensar.

- Sólo cinco casos para sacar al investigador que llevamos dentro.
- Los casos son muy sencillos.
- Desarrollo lineal.

- Ubi Soft
- Todo tipo jug.
- + 16 años
- 19,95€
- + info. CHJ 27

NOTA	7,02
PRECIO/CALIDAD	Notable

La Trilogía Dragon´s Lair

- Brillantes escenas de cine.
- Tres juegos en uno.
- Intensidad trepidante.

- Demasiado corto.
- Resulta muy complicado en algunos momentos.

- Fx Interactive
- todo tipo jug.
- TP
- 9,95€
- + info. CHJ 8

NOTA	7,09
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

TELEFONOS DE INFORMACIÓN

Distribuidora	Tel. de asistencia técnica	Tel. de información	Fax de información	Correo electrónico de asistencia técnica	Página web	Dirección
Acclaim	905 15 75 29	91 799 41 00	91 799 41 20	--	www.acclaim.es	Vía de las Dos Castillas, 33 Ed. Ática nº6, 3 planta. 28224 Pozuelo de Alarcón
Ardistel	906 30 15 02	976 46 55 03	902 12 15 09	dreamcast@ardistel.com	www.ardistel.com	Pol. Industrial Malpica, C/F Oeste. Urb. Gregorio Quejido, nº 55-57. 50057 Zaragoza.
Atari	91 747 03 15	91 329 42 35	91 329 21 00	stecnico@es.infogrames.com	www.es.atari.com/	Cañada Real de las Merinas, 3. Planta 5ª, Nudo Eisenhower, Edificio 4. 28024 Madrid
Cryo	91 301 34 50	91 301 34 50	91 331 40 53	--	www.cryo-interactive.com	Arboleda 14 Oficina 223. 28031 Madrid
Data Becker	91 323 04 79	91 323 04 79	91 378 80 37	soporte@databecker-es.com	www.databecker-es.com	Pza. de Castilla, 3. Planta 12, E1. 28046 Madrid
DDM	91 304 06 22	91 304 06 22	91 304 17 97	stecnico@prensatecnica.com	www.ddmultimedia.net	Alfonso Gómez, 42, Nae 1-1-2 28037 Madrid
Electronic Arts	902 234 111	91 304 70 91	91 754 52 65	soporte@ea.com	www.espana.ea.com	Rufino González, 23 bis. 1º 2ª Madrid
Friendware	91 724 28 80	91 724 28 80	91 725 90 81	soporte@friendware.es	www.friendware.es	Francisco Remiro, 4. Edificio A. 28028 Madrid
FX Interactive	91 799 12 75	91 799 01 10	91 799 12 25	asistencia@fxplanet.com	www.fxplanet.com	Vía de las Dos Castillas, 33 Ed. Ática nº7, 1#D2. 28224 Pozuelo de Alarcón
Katana Games	93 320 90 26	93 320 90 26	93 320 89 59	info@katanagames.com	www.katanagames.com	Edificio Vapor Llull 133 B4 CP 08005 Barcelona
Konami	--	91 515 50 60 (54)	91 515 50 88	--	www.konami-europe.com (inglés)	Calle Pintor Ribera 3 Bajo Izquierda CP 28016 Madrid
Lego España	91 417 59 64	91 417 58 71	91 417 61 82	--	www.lego.com (inglés)	Orense 34 6ª planta 28020 Madrid
Micronet	91 761 23 93	91 761 23 60	91 761 23 61	sat@micronet.es	www.micronet.es	María Tubau, 4 6ª Planta 28050 Madrid
Microsoft España	902 197 198	91 807 99 99	91 803 83 10	--	www.microsoft.com/spain/juegos	Ronda de Poniente, 10. 28760 Tres Cantos
Nintendo España	902 11 70 45	91 659 74 00	91 659 74 01	clubnin@nintendo.es	www.nintendo.es	Azalea, 1. Miniparcela 1, Edificio D, 1º. 28109 Alcobendas
Planeta de Agostini	--	93 344 06 00	93 344 07 24	infoweb@planetadeagostini.es	www.planetadeagostini.es	Diagonal 662-664, 3ª Planta, Módulo D. CP 08034
Proein	91 406 29 64	91 406 29 40	91 367 88 98	--	www.proein.com	Hermanos García Noblejas Nº 37, Bloque C 2º Planta
Punto Soft Interactive	--	93 534 31 47	93 534 33 02	--	www.puntosoft.net	Marqués de Sentmenat 54-58 3º - 2ª
SCEE (Sony)	902 10 21 02	91 377 71 00	91 377 71 24	--	es.scee.com	Pedro de Valdivia 10 28006 Madrid
TDK	--	91 748 29 40	91 747 23 15	tdk@maygat.com	www.tdk.maygat.com	Avenida de Ingenieros Conde de Torroja nº 24 28022
Ubi Soft	902 11 78 03	91 640 46 00	91 640 46 10	servicio-tecnico@ubisoft.es	www.ubisoft.es	Playa de Liencres, (complejo E. Empresarial) Ctra. Nacional VI, Km. 24. 28230 Las Rozas
Virgin Play	91 789 35 50	91 789 35 50	91 789 35 60	virgin@virgin.es	www.virginplay.es	Paseo de la Castellana, 9-11. 28046 Madrid
VUG (Vivendi Universal Games)	91 735 34 37	91 735 55 02	91 735 27 30	--	www.vup-interactive.es	Nuestra Sra. De Valverde, 23. 28034 Madrid
Zeta Games	93 484 66 00	93 484 66 00	93 232 44 71	buzon@zetamultimedia.es	www.zetamultimedia.es	Bailén, 84. 08009 Barcelona

Los más vendidos

Es esta sección se detallan los datos oficiales sobre los juegos que más éxito han cosechado para PC, teniendo en cuenta todas las ventas producidas en establecimientos de informática, juegos, hipermercados, grandes almacenes e internet.

Datos elaborados por GFK para ADESE (Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento).

RANKING DE JUEGOS PARA PC

Puesto por Unidades	Título	Género	Resultado Test	Distribuidor	Edad
1	Los Sims Superstar	Simulación	Sobresaliente	Electronic Arts	7 Años
2	Imperivm La Guerra de las Galias	Estrategia	Notable	FX Interactive	13 Años
3	Los Sims Edición Deluxe	Simulación	Notable	Electronic Arts	16 Años
4	Age of Empires Gold Edition (Code Game)	Estrategia	–	Microsoft	TP
5	Microsoft Flight Simulator 2004	Simulación	–	Microsoft	3 Años
6	C.S.I.: Crime Scene Investigation	Aventura	Notable	Ubi Soft	16 Años
7	Los Sims Animales a Raudales	Simulación	Notable	Electronic Arts	7 Años
8	Los Sims de Vacaciones	Simulación	Notable	Electronic Arts	16 Años
9	Warcraft III The Frozen Throne	Estrategia	Notable	VUG	12 Años
10	Los Sims Primera Cita	Simulación	Notable	Electronic Arts	7 Años
11	Piratas del Caribe	Acción	Bien	Ubi Soft	12 Años
12	Combat Flight Simulator (Code Game)	Simulación	–	Microsoft	13 Años
13	Commandos Edición Histórica	Estrategia	Notable	Proein	13 Años
14	Cycling Manager 3	Simulación	–	Friendware	TP
15	Los Sims: House Party	Simulación	Bien	Electronic Arts	16 Años

1 LOS SIMS SUPERSTAR

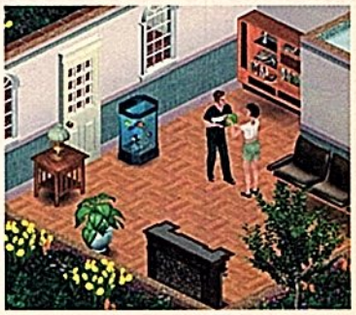
Cinco meses lleva con nosotros esta sensacional expansión de «Los Sims», justo el tiempo que lleva agarrado a los primeros puestos de las listas de ventas. Como no parece que van a apearse estos aprendices de OT, casi que les dejamos un sitio para que nos vayan contando cómo les va con sus discos...

Comentado en: COMPUTER HOY JUEGOS Nº27

2 IMPERIVM LA GUERRA DE LAS GALIAS

La Galia está siendo invadida por los Romanos, corre el año 51 a.C y nuestro héroe, Lárax, no esta dispuesto a quedarse de brazos cruzados mientras ocupan sus tierras. Con un innovador sistema de recursos, «Imperivm» se ha convertido en todo un fenómeno gracias a su relación precio-calidad.

Comentado en: COMPUTER HOY JUEGOS Nº20

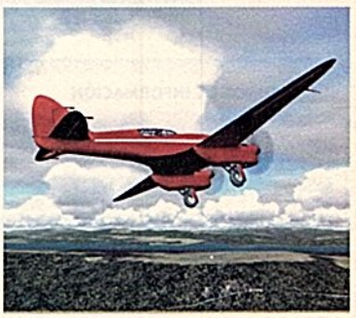


3 LOS SIMS EDICIÓN DELUXE

Qué decir de un programa que lo ha conseguido todo: fama, éxito de crítica, ventas por doquier y millones de Sims pululando por los PC del mundo llenos de vida y horizontes de grandeza. Sólo recordar que este pack está compuesto por el juego original de «Los Sims» y su primera expansión, «Más Vivos que Nunca».

4 AGE OF EMPIRES GOLD EDITION (CODE GAME)

Con un precio muy reducido de 9,95€, «Age of Empires» retorna a los primeros puestos seis años después de su lanzamiento. Proeza espectacular si tenemos en cuenta la cruda rivalidad que existe en las estanterías por vender juegos de PC. Si no lo habéis probado, tal vez sea la última oportunidad de disfrutarlo.



5 MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 2004

Un año más, Microsoft nos ofrece su versión más actualizada del simulador de vuelo más famoso del planeta. Y es que no hay nada más real que seleccionar un avión y volar desde Barcelona a Nueva York en tiempo real, invirtiendo las siete horas reglamentarias. ¡Ah! y encima está traducido al castellano. ¿Os apetece?

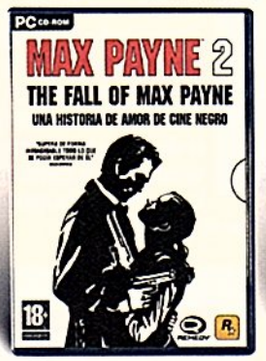
JUEGOS EN CONSOLAS

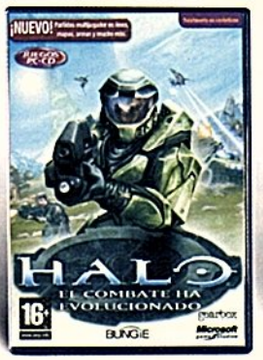
PSONE	GAME BOY COLOR	GAMECUBE
1. Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories	1. Pokémon Oro	1. Soul Calibur II
2. Crash Bandicoot II (Platinum)	2. Pokémon Planta	2. Super Mario Sunshine
3. Gran Turismo 2 (Platinum)	3. YU-GI-OH¡ Duelo en Tinieblas	3. Metroid Prime
PS2	**GAME BOY ADVANCE**	**XBOX**
1. Formula One 2003	1. Pokémon Rubi	1. SW Caballeros Antigua Rep.
2. Kingdom Hearts	2. Pokémon Zafiro	2. Piratas del Caribe
3. MOHAA Frontline (Platinum)	3. Golden Sun 2: Edad Perdida	3. NBA Inside Drive 2003

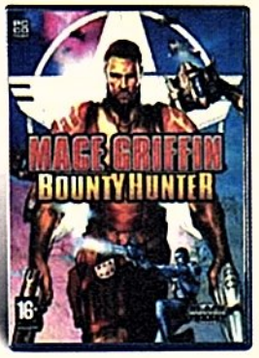
Datos de Septiembre de 2003 referentes a las ventas registradas en informática, hipermercados, grandes almacenes, especialistas en videojuegos, electrónica de consumo y e-tailers (comercios electrónicos). TP = Todos los públicos • SC = Sin calificación

¡AHÓRRATE 5 EUROS!

en cada uno de estos Juegos para PC







OFERTA EXCLUSIVA PARA LOS LECTORES DE Computer Hoy Juegos

¿Cómo aprovecharte de esta oferta?

- **EN LA TIENDA:** Efectúa directamente tu compra con el cupón original en cualquiera de las más de noventa tiendas CentroMAIL que hay en España. Llama al 902 17 18 19, si quieres saber cuál es tu CentroMAIL más cercano o si necesitas información sobre tu pedido.
- **POR CORREO:** Envía el cupón de descuento, indicando los productos que deseas comprar, a la siguiente dirección: CentroMAIL. Camino de Hormigueras, 124. Portal 5. 28031 Madrid. El envío te llegará contra reembolso.

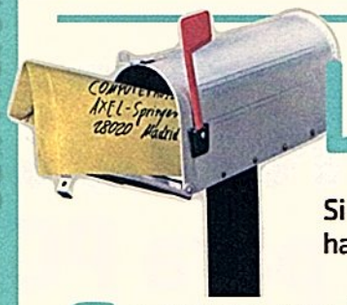
CUPÓN DE PEDIDO Computer Hoy Juegos

■ Oferta no acumulable a otras promociones de CentroMAIL. ■ Oferta válida el hasta 30 de Noviembre de 2003.

Nombre ..... Apellidos .....
Calle/Plaza ..... Número ..... Piso ..... Ciudad .....
Provincia ..... C.Postal ..... Teléfono ..... NIF .....
Fecha nacimiento ..... Email .....

PRODUCTO Señala el juego que quieras para realizar el pedido	PVP* RECOMENDADO	PRECIO FINAL* LECTOR COMPUTER HOY JUEGOS	Código de barras
❍ Max Payne 2	49,95 €	44,95 €	
❍ Halo	49,95 €	44,95 €	
❍ Hidden & Dangerous 2	49,95 €	44,95 €	
❍ Tron 2.0	42,95 €	37,95 €	
❍ Mace Griffin B.H.	49,95 €	44,95 €	

Forma de pago ❑ Contra reembolso Urgente
(España peninsular 4 €, Baleares 5 €, Portugal 8 €)



Los expertos responden

Si tenéis alguna duda especial sobre un juego, un lanzamiento, una compañía o un dispositivo de hardware, podéis acudir a esta tribuna y resolver vuestras dudas en un tiempo récord.

Son muchas las dudas que han surgido este mes sobre temas específicos de hardware. ¿Será la época otoñal y su cargamento de ratos ocupados lo que nos obliga a cambiar de ordenador? El caso es que ya empiezan a sonar las campanas de «Doom III»... ¿saldrá a la venta en 2004, funcionará bien con un PC de "clase media"? También la memoria trae de cabeza a un amigo, así como los DirectX 9.0a o las cada vez más numerosas tarjetas de sonido integradas.

¿DOOM III PEDIRÁ MUCHA TARJETA?

Sólo quiero saber cuándo sale a la venta oficialmente «Doom III» para PC y los requisitos que serán necesarios para poder jugar. Yo tengo un Pentium 4 2400 MHz, una tarjeta gráfica GeForce 2, y 256 MB de memoria RAM. ¿Podré jugar con él? Es que dicen que los requisitos serán muy altos.

Dark Caesar (vía e-mail)

«Doom III» promete mucha sangre con cargo a la tarjeta gráfica.

Tu ordenador podrá funcionar con «Doom III» sin problemas aunque todo su potencial gráfico no podrás disfrutarlo por culpa de la GeForce 2 que, aunque no es una mala tarjeta, ha quedado muy superada por la tercera, cuarta y quinta generación de chip de nVidia. Para que te hagas una idea, cuando «Doom III» empezó a sonar como proyecto serio, se hablaba de que utilizaría "todo el potencial" de las, por entonces, revolucionarias GeForce 3. El juego aún no tiene fecha de salida (como muy pronto 2004) y ya se habla de GeForce FX 5900 o ATI Radeon 9800 para disfrutar plenamente de su espectáculo. Cambiando la tarjeta gráfica, tendrán un PC poderosísimo.

"Doom III prometía aprovechar todo el potencial de las tarjetas GeForce 3"

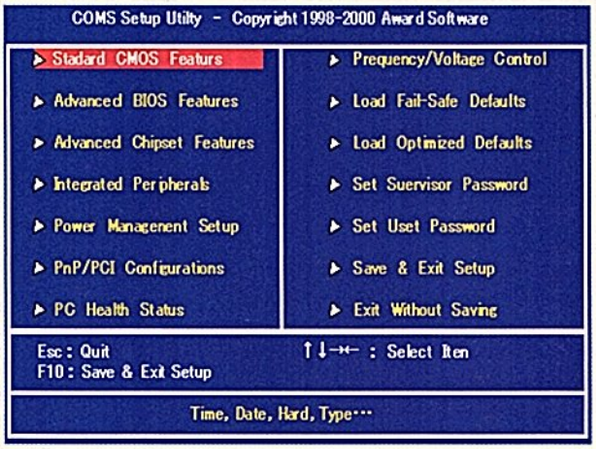
¿CUÁL DE LOS DATOS ESTÁ MAL?

Me llamo Henry y tengo un problema con la memoria RAM de mi PC. Y es que Windows me dice que tengo 127 cuando en realidad compré 128. Sin embargo, cuando utilizo el modo "a prueba de fallos" me dice que son 128. Desconfiando, probé con DXDIAG y me decía que tenía... ¡¡126!! La verdad es que no sé cómo arreglarlo ya que creo que algunos juegos como «Warrior King Battles», «Tomb Raider El Ángel de la Oscuridad» y «Starsky & Hutch» no me funcionan por que no detectan 128 MB de RAM. ¿Qué puedo hacer?

Henry Yupanqui (vía e-mail)

Por decirlo con cierto sentido del humor, hay que reconocer que Windows es un sistema muy liberal, capaz de dar datos sobre los componentes de nuestro ordenador por aproximación. Por ejemplo, si quieres mirar la velocidad de tu procesador (en las Propiedades de Mi PC), casi siempre se suele comer algunos megahercios, llegando a pensar si nos han engañado en la tienda o qué. No te preocupes por esas lecturas porque las que realmente valen son las que puedes ver en la BIOS del PC. Allí es donde tiene que poner 128 MB. Por Windows no te preocupes porque utiliza memoria virtual desde algún disco duro y nunca se queda sin recursos. Eso sí, los juegos que dices que no te funcionan no deberían darte problemas ya que no hacen testeos de memoria antes de comenzar. A lo mejor el error lo tienes en la tarjeta gráfica o en la velocidad del procesador

"La BIOS es el mejor espejo donde mirar los atributos de nuestro PC"



En la BIOS es donde podemos verificar, punto por punto, que lo que en su día compramos en la tienda se corresponde con la realidad.

Muchas veces, la información de Windows no coincide con lo que pensamos que tiene nuestro PC.

Computer Cabreos

Cada vez voy más a pedales

Dispongo de un AMD 800 MHz con 256 MB de RAM y una GeForce 4 MX 440 de 64 MB. Aunque parezca algo justito el equipo, tengo que deciros que lo estoy aprovechando al máximo y con un poco de mantenimientos estoy consiguiendo resultados que más de uno se quedaría boquiabierto. Sin embargo, esta suerte se me está acabando, o por lo menos eso parece, porque ocurre lo siguiente: lo primero de todo es que tengo los driver de la tarjeta actualizados (los 45.23 con compatiblidad DirectX 9). Lo que me pasa es que aunque disfruto completamente con los juegos, ya están apareciendo otros que me están limitando el potencial de la tarjeta. Y no es por falta de memoria o de procesador "ni ná de ná". Sin ir más lejos, ahora me está pasando con el juego de «Tomb Raider El Ángel de la Oscuridad» y, recientemente, con «Halo». Estos juegos funcionan a la perfección con mi ordenador, pero hay algunas opciones gráficas que no me dejan activar cuando otros títulos del mismo calibre sí me dejan. Se trata de las opciones de sombras dinámicas (en ambos juegos) y la opción de activar "Espejo" (básicamente en «Halo»). Como he dicho antes, otros juegos como «Jedi Outcast», «Jedi Academy», «Midnight Club 2» o «Unreal II», sí me dejaban activar estas opciones, pero con estos juegos se resiste.

«Tomb Raider El Ángel de la Oscuridad» no exige demasiadas virguerías...

Creo saber el porqué, y es por el dichoso Pixel Shaders 2.0 y el Vertex Shaders que se utilizan bajo DirectX 9. Y como mi tarjeta está optimizada para usarse bajo Directx 8.1 (Pixel Shaders 1.1 o 1.4 y Vertex Shaders) pues, por muy compatible que sean mis driver con DirectX 9, no me dejan activarlos. ¿Me equivoco?
¿Sabéis alguna forma de poder activar esto o sabéis si nVidia sacará algún tipo de parche o algo parecido para solucinar este problema? Ya he probado el 3D Analyzer y me deja activar todas las opciones, pero no se ve nada de nada. La verdad es que para mi es una decepción, porque, aunque DirectX 9 traiga muchísimas novedades y mejoras, mi tarjeta tiene tan solo un año... aunque tarde o temprano la tendré que dejar y comprarme otra que sea totalmente compatible para poder aprovechar el potencial de un juego moderno. Y esto es lo que me molesta.

Jesús Cea Oliva (vía e-mail)

La tarjeta que tienes era una versión limitada de las GeForce 2 por lo que con todo el partido que le has sacado está más que amortizada. Si quieres disfrutar de los nuevos juegos... cambia de tarjeta.

TARJETAS DE SONIDO INTEGRADAS

¡¡Parecen una plaga!! No sabéis vosotros lo difícil que es encontrar una placa base económica y que no traiga una tarjeta de sonido ya integrada. La pregunta que quería haceros es si al instalar una tarjeta de sonido aparte es imprescindible deshabilitar la integrada. Si la respuesta es afirmativa, ¿dónde la deshabilito, en la BIOS o dentro de Windows?

Juan R. Salvadores (vía e-mail)

Efectivamente, si vas a pinchar en la placa una tarjeta de sonido, es recomendable desactivar la integrada porque de lo contrario, tendrás unas muchos problemas de interrupciones que se comparte y problemas parecidos. Lo mejor es entrar en la BIOS del PC y desactivarla. Automáticamente dejará de existir para Windows y ya no tendrás ningún problema.

DIRECTX 9.0a NO ES TAN INESTABLE

Sólo quería haceros un apunte y es que a mí los Directx 9.0a no me han dado ningún problema. A decir verdad no me da errores con ninguno de los juegos que tengo instalados. Lo digo por el aviso que dabáis el mes pasado en el librito de «Racing Simulation 2».

Camelgom (vía e-mail)

El aviso se realizó tras comprobar en el laboratorio, con los juegos originales que nos llegaban, que esa versión era el origen de algunos problemas que se detectaron en ciertas configuraciones. Obviamente, los equipos en los que funcionó perfectamente, DirectX 9.0a no fue el origen de nada, como en tu caso, por lo que es lógico que esa advertencia te pueda parecer un pelín fantasiosa e irreal pero, a los lectores que están desesperados de intentarlo todo y no solucionar nada, es un consejo bastante sencillo y seguro de seguir que puede ahorrarles bastantes quebraderos de cabeza: desinstalar DirectX 9.0a y ya está.

"Cuando no existen errores, ni existe problema, ni origen ni síntomas"

Cartas a la redacción

Este es el espacio reservado para que nos preguntéis las dudas sobre la revista, para las veces en las que algo no queda claro.

¡¡Pero si Commandos 3 acaba de salir!!

Estupefacto me quedé el mes pasado al ver el comentario de «Commandos 3» y los sensacionales mapas, sobre todo, cuando fui a la tienda y me dijeron que aún no había salido y que aún le quedaban un par de semanitas o tres. Me extrañó porque habitualmente, cuando me ha interesado un juego que he leído en vuestra revista, siempre que he ido a la tienda lo he encontrado sin problemas. Pero no entiendo porqué habéis hecho el Test con tanta antelación. ¿Me lo podéis explicar por favor?

Yoshio (vía e-mail)

Por supuesto que te lo podemos explicar. «Commandos 3» es un juego español de trascendencia mundial y, normalmente, estos lanzamientos suelen planificarse milimétricamente con muchos meses de antelación. Al tener las oficinas de Pyro tan cerca, en Madrid, la comunicación con los desarrolladores es muy rápida y fluida por lo que accedimos a una versión final del juego a mediados de septiembre, cuando estaba previsto que saliera a la venta a principios de Octubre. Como bien recuerdas, la revista de COMPUTER HOY JUEGOS número 31 es la que publica el Test y los primeros mapas y salió a la venta el 5 de Octubre, fecha en la que «Commandos 3» debería haber estado en las tiendas. ¿Dónde se produjo el error?

Como antes te comentaba, «Commandos 3» es un juego español de trascendencia internacional y sus responsables, de Pyro Studios, tienen un acuerdo muy importante con Eidos para poner el juego en circulación simultáneamente en varios países de Europa. Como parece que en uno de esos mercados los preparativos no estaban perfectamente ultimados, los responsables han preferido retrasarlo hasta que se pudiera poner a la venta en todos los mercados a la vez. Cosa que ha ocurrido a principios de Noviembre.

¡Juegos on-line al poder!

Soy un aficionado a los juegos on-line, sobre todo los llamados de "mundos persistentes". Vuestra revista me encarnta por su objetividad y profesionalidad, que nadie es capaz de superar, pero se me queda coja en la información referente a los juegos on-line. No habláis de los «EverQuest», «Ultima Online», «Star Wars Galaxies». ¿Por qué?

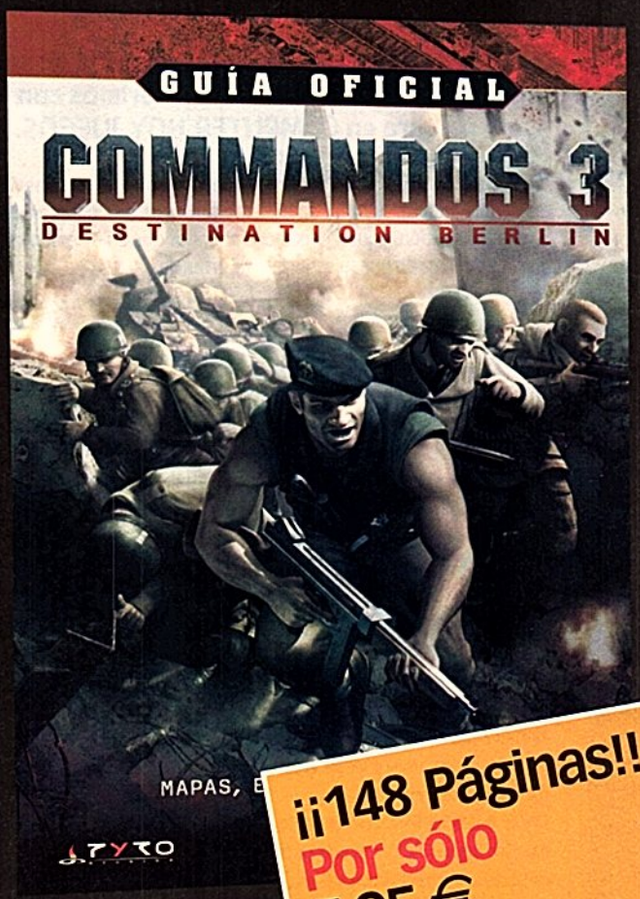
Li00n Starseeker (vía e-mail)

Los juegos on-line son un territorio del mercado de PC importante pero que básicamente se mueve por canales internacionales. Es decir, la mayoría de aficionados a este tipo de juegos suelen comprarse estos juegos por el canal paralelo de importación, en versión original (inglés), están dispuestos a pagar una cuota mensual por jugar y se conectan a servidores americanos, que son los que más número de jugadores soportan. Y mientras no exista un mercado equivalente en españa, y en español, será un mercado inaccesible para la inmensa mayoría de jugadores.

CARTAS A LOS EXPERTOS

Envíanos tus dudas a: COMPUTER HOY JUEGOS **Los Expertos Responden**
C/ Los Vascos, 17 28040 Madrid electrónico:expertos.chjuegos@hobbypress.es
La revista se reserva el derecho a resumir los mensajes por cuestión de espacio.
Confiamos en vuestra comprensión.

Micromanía
PRESENTA



¡¡148 Páginas!!
Por sólo
5,95 €

¡¡YA A LA VENTA EN TU QUIOSCO!!

▶ SOLUCIÓN COMPLETA de todas las misiones de cada campaña del juego.
▶ LOS MEJORES consejos tácticos.
▶ MAPAS de todos los escenarios.
▶ LAS ESTRATEGIAS más eficaces para el modo multijugador.
▶ TODOS LOS DATOS SOBRE personajes, armas y enemigos.
▶ HISTORIA del desarrollo.
▶ ENTREVISTAS con los creadores del juego.

De la A a la Z

No hay nada como la tranquilidad que da saber en todo momento a qué nos referimos con cada palabra en COMPUTER HOY JUEGOS.

Aunque no es el estilo de la revista hacer del lenguaje un impedimento para la lectura, siempre aparecerán términos que precisan de una breve explicación. Aquí tenéis todos aquellos que en este número hemos seleccionado por su especial importancia.

B

BIT Es la unidad de información mínima que puede procesar un ordenador. Su valor puede ser 0 ó 1.

BLUETOOTH Estándar para la conexión inalámbrica de corto alcance de voz y datos entre dispositivos electrónicos a través de la banda de los 2,4 GHz.

BYTE Ocho bits. Ver def. de Bit.

D

DVD (Disco Versatil Digital) Soporte de almacenamiento del mismo tamaño que un CD pero con capacidad para almacenar 26 veces más información que éste.

DVD AUDIO Formato de Audio para los Discos DVD en el que cada canal de sonido cuenta con mil veces más información que un canal de Compact Disc.

E

EAX ADVANCE HD Nuevo sistema estándar de audio 3D para juegos desarrollado por la compañía Creative Labs para sus modelos de tarjetas de sonido.

F

FIREWIRE (PUERTO) Ver definición de SB1394.

G

GB O GBYTE (GIGABYTE) 1024 MBytes (consultar MByte).

GPRS Estándar universal que permite el acceso a contenidos y servicios a través de Internet desde teléfonos móviles, PDA o cualquier tipo de dispositivo preparado para soportar esta tecnología. Tiene la particularidad, con respecto a WAP, de que permite el envío y recepción simultánea de voz y datos.

H

HERCIO Medida de frecuencia muy utilizada en informática y otros campos para especificar velocidades.

K

KBYTE (KILOBYTE) 1024 Bytes (consultar definición de Byte).

M

MB O MBYTE (MEGABYTE) 1024 KBytes (consultar KByte).

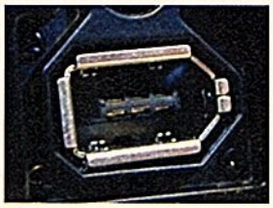
MHZ (MEGA HERCIO) Mil Hercios (consultar Hercio).

MP3 Formato de archivo de compresión que se emplea para el almacenamiento y reproducción de sonido y música.

MMC (MULTIMEDIA CARD) Tipo de tarjeta de almacenamiento que, por su reducido tamaño y grosor, y por la escasa cantidad de energía que necesita para funcionar, resulta ideal para dispositivos portátiles que dependan de baterías, como cámaras digitales o teléfonos móviles. Las hay de capacidades muy dispares, desde lo 16 MB hasta un GB.

S

SB1394 Puerto de entrada/salida de datos digitales al que podemos conectar, por ejemplo, cámaras de vídeo DV o reproductores MP3.



S/PDIF Interfaz de conexión digital Sony-Philips, que ambas compañías han establecido como estándar para señales de sonido estéreo o multicanal codificado. Por ejemplo, sirve para transmitir una señal con codificación AC3 de Dolby Digital 5.1.

SUBWOOFER Recibe este nombre el altavoz que se encarga de los tonos graves en un sistema de sonido.

T

TB O TBYTE (TERABYTE) 1024 GBytes (consultar GByte).

TWAIN Interfaz multiplataforma diseñado como estándar para la importación de imágenes en formato digital generadas a través de escáneres, cámaras digitales y tarjetas capturadoras de vídeo, entre otros muchos dispositivos.

U

USB (Universal Serial Bus) Puerto de conexión para periféricos diversos, desde ratones hasta dispositivos para juegos. Es el puerto de conexión externo más rápido de que dispone un PC, en su versión 2.0.

V

VATIOS RMS Los fabricantes de hardwarde emplean diversas magnitudes para indicar la potencia de sonido de un sistema de altavoces, DIN, PMPO o RMS. El dato que mejor define la potencia es el que viene dado en Vatios RMS (Root Mean Square) que indican la potencia máxima que es capaz de ofrecer un sistema, no en un instante, sino de modo continuado en el tiempo. Realmente los picos de potencia capaces de entregar un amplificador de sonido son mayores pero sólo pueden hacerlo un instante.

W

WAP (Protocolo para Aplicaciones Inalámbricas) Estándar universal que permite el acceso a contenidos y servicios a través de Internet desde teléfonos móviles, PDA y cualquier tipo de dispositivo preparado para soportar esta tecnología.

DIRECCIONES DE INTERNET

1. http://www.battlefield1942.com
2. http://www.bountyhunter-games.com/es/
3. http://www.madden2004.com (inglés)
4. http://homeworld2.sierra.com
5. http://www.eagames.com/official/moh_alliedassault/home.jsp (inglés)
6. http://www.mirage.com.pl/mortyr (inglés)
7. http://www.callofduty.com/index.asp (Inglés)
8. http://www.fxplanet.com
9. http://ubisoft.infiniteplayers.com/xiii/home.php
10. http://prince-of-persia.com (inglés)
11. http://www.lossims.com
12. http://www.thesimpsons-hitandrun.com/ (inglés)
13. http://www.harrypotter.ea.com/quidditch/spanish/home.html
14. http://www.europe.istaria.com/es/
15. http://www.ufo-aftermath.com/ (inglés)
16. http://www.middle-earthonline.com/ (inglés)
17. http://www.ubisoft.es
18. http://planetmedalofhonor.com/1936
19. http://www.codemasters.com/wartimecommand/ (inglés)
20. http://www.vup-interactive.es
21. http://www.microsoft.com/games/dungeonsiegeloa/ (inglés)
22. http://www.virtualskipper.com/ (inglés)
23. http://www.es.atari.com
24. http://www.maxpayne2.com
25. http://lordsofeverquest.station.sony.com/ (inglés)
26. http://www.agesbeyondmyst.com/ (inglés)
27. http://www.deadtorights.com/ (inglés)
28. http://es.europe.creative.com
29. http://www.umd.es
30. http://www.ovislinkcorp.es
31. http://www.hercules.com
32. http://www.es.n-gage.com/

Ponte al día

Si tienes algún problema de compatibilidad con un título concreto, y crees que las cosas deberían ir mejor de como van, tal vez la solución la tengas en alguna de las actualizaciones que este mes te proponemos. Y es que una puesta al día es siempre la mejor solución para que nuestro PC nos permita jugar sin problemas.

TARJETAS DE VÍDEO

1. **ATI Serie Radeon** • Ver. CATALYST 3.8 (7.94) 4.14.01.9122 Multilenguaje para Windows 98 / Me del 8 de Octubre de 2003 (8,18 MB).
NUEVO http://www2.ati.com/drivers/wme-7-94-030917m-011434c.exe
2. **ATI Serie Radeon** • Ver. CATALYST 3.8 (7.94) 6.14.10.6387 Multilenguaje para Windows 2000 / XP del 8 de Octubre de 2003 (7,62 MB).
NUEVO http://www2.ati.com/drivers/wxp-w2k-7-94-030917m-011434c.exe
3. **Creative 3D Blaster (Tarjetas basadas en chips nVidia)** • Versión 44.04 para Windows 95 / 98 / Me del 23 de Mayo de 2003 (16,14 MB).
http://files.europe.creative.com/Drivers/Others/2172/4404_Win9x.zip
4. **Creative 3D Blaster (Tarjetas basadas en chips nVidia)** • Versión 44.04 para Windows 2000 / XP del 23 de Mayo de 2003 (19,92 MB).
http://files.europe.creative.com/Drivers/Others/2170/4404_Win2K_XP.zip
5. **Hercules 3D Prophet Serie Radeon** • Versión Catalyst 3.8 (7.94) para Windows 95 / 98 / Me del 10 de Octubre de 2003 (8,18 MB).
NUEVO http://ftp.hercules.com/video/exe/RADEONSeries/3DPRS_9X_794.exe
6. **Hercules 3D Prophet Serie Radeon** • Versión Catalyst 3.8 (7.94) para Windows 2000 / XP del 10 de Octubre de 2003 (7,62 MB).
NUEVO http://ftp.hercules.com/video/exe/RADEONSeries/3DPRS_2KXP_794.exe
7. **Nvidia Detonator (basadas en chips nVidia)** • Versión 45.23 para Windows 95 / 98 / Me del 13 de Agosto de 2003 (18,50 MB).
http://download.nvidia.com/Windows/45.23/45.23_win9x_international.exe
8. **Nvidia Detonator (basadas en chips nVidia)** • Versión 52.16 para Windows 2000 / XP de 23 de Octubre de 2003 (18,5 MB).
NUEVO http://download.nvidia.com/Windows/52.16/52.16_win2kxp_international_whql.exe
9. **Matrox Serie Parhelia 128 MB** • Versión 1.04.03.005 para Windows 2000 / XP de 31 de Julio de 2003 (8,70 MB).
ftp://ftp.matrox.com/pub/mga/archive/2kxp/2003/2kxp_104_03_005.exe
10. **Matrox Millenium/Marvel Serie G550/G450/G400/G200** • Versión 6.82.016 para Windows 98 / ME del 27 Febrero de 2002 (6.50 MB).
ftp://ftp.matrox.com/pub/mga/archive/win_9x/2002/w9x_682.exe
11. **S3Graphics ProSavage** • Versión 13.93.65 para Windows 2000 / XP del 21 de Enero de 2003 (4,5 MB).
http://ranger.s3graphics.com/swlib/370drv/139365IShld.zip
12. **S3Graphics ProSavage** • Versión 13.93.65 para Windows 95 / 98 / ME del 21 de Enero de 2003 (4,5 MB).
http://ranger.s3graphics.com/swlib/370drv/139365IShld.zip
13. **3dfx Voodoo 3** • Ver. Voodoolizer 1.05.00 Final (no oficiales) para Windows 9x / Me del 19 de Mayo de 2003 (7,00 MB).
http://www.nforcefiles.net/afilesa2aa/3dfx/Voodoolizer_1.05.00_Win9x_Me.zip

TARJETAS DE SONIDO

1. **Creative Labs SoundBlaster Extigy** • (Web Update) para Windows 98 / ME / 2000 / XP del 4 de Julio de 2002 (8.83 MB).
ftp://82698F16-63DB-4E89-8099-D8D9401D8C06:82698D8C06@ftp02.europe.creative.com/SBEXTG_WEBUP.exe
2. **Creative Labs SoundBlaster Live! 5.1** • (Driver Pack) para Windows 2000 / XP del 10 de Marzo de 2003 (23,32 MB).
http://files.europe.creative.com/Drivers/Others/1970/LiveDrvPack_Patch.exe
3. **Creative Labs Sound Blaster Live! 5.1** • (Web Release Pack) para Windows 95 / 98 / ME del 4 de Febrero de 2002 (19,02 MB).
ftp://EFAE5AD0-12F9-4629-9A14-D83967519ADA:EFAE519ADA@ftp01.europe.creative.com/ADGXPDrvUpdate.exe
4. **Creative Labs Sound Blaster Serie Audigy (Driver Pack WDM)** • para Windows 95 / 98 / 2000 / XP de 9 de Mayo de 2003 (6,88 MB).
http://files.europe.creative.com/Drivers/Others/2164/AUD2DRVLB030425.exe
5. **Creative Sound Blaster MP3+ (Digital Music Driver Pack)** • para Windows XP del 13 de Mayo de 2003 (2,81 MB).
http://files.europe.creative.com/Drivers/Others/2168/SBMP3DM_WEB030502.exe
6. **Genius Serie SoundMaker** • (tarjetas basadas en chip FM801) * Versión 2.01 para Windows 98 / ME / XP / 2000 del 26 de Diciembre de 2001 (1,23 MB).
http://www.genius.kye.de/driver/MULTIMED/fmwdm.exe
7. **Hercules Serie Game Theater XP** • Versión 6.09 – 6.09ª para Windows 98SE / ME / 2000 / XP del 28 de Febrero de 2003 (6,18 MB).
http://ftp.hercules.com/sound/exe/Crystal_Sound_Cards/CSCv609a.exe
8. **Hercules Gamesurround Fortisimo III 7.1** • Versión 6.09 – 6.09ª para Windows 98SE / ME / 2000 / XP del 28 de Febrero de 2003 (6,18 MB).
http://ftp.hercules.com/sound/exe/Crystal_Sound_Cards/CSCv609a.exe
9. **Hercules Serie Game Theater XP 7.1** • Versión 6.09 – 6.09ª para Windows 98SE / ME / 2000 / XP del 28 de Febrero de 2003 (6,18 MB).
http://ftp.hercules.com/sound/exe/Crystal_Sound_Cards/CSCv609a.exe
10. **Terratec DMX6 Fire 24/96** • Versión WDM 5.40 para Windows 98SE / ME / 2000 / XP de 29 de Agosto de 2003 (4,87 MB).
NUEVO ftp://ftp.terratec.net/Audio/DMX6fire2496/Update/DMX6fire2496_App_Drv_WDM_5.40.exe
11. **VIA AC97 VT8231, VT82C686A y VT82C686B** • Versión 3.70b para Windows 9x / ME / NT / 2000 / XP de 11 de Julio de 2003 (4,09 MB).
http://downloads.viaarena.com/drivers/audio/ComboAudio_A1u370b.zip
12. **VIA AC97 VT8233, VT8233A, VT8233C y VT8235** • Versión 3.70b para Windows 9x / ME / NT / 2000 / XP de 11 de Julio de 2003 (4,09 MB).
http://downloads.viaarena.com/drivers/audio/ComboAudio_A1u370b.zip
13. **SIS 6xxx** • Versión 1.21.09 para Windows 95 / 98 / Me / 2000 / XP de 30 de Enero de 2003 (7,73 MB).
http://download.sis.com/sisdlc/driver_list.jsp

COMPUTER HOY JUEGOS no puede garantizar que, tras su publicación, los archivos cambien de ubicación o tamaño.

ÚLTIMAS ACTUALIZACIONES • JUEGOS DE PC

El primer parche para «Halo» mejora considerablemente las opciones multijugador.

La actualización de «Viking Invasion» mejora y soluciona diferentes problemas.

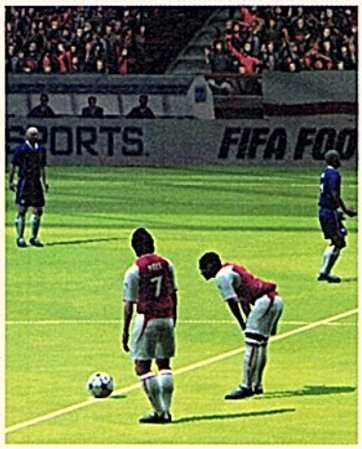
1. **Age of Mythology** • Microsoft • Actualiza a la versión 1.07 (7,86 MB).
NUEVO http://download.microsoft.com/download/7/e/6/7e69ed95-20a9-4f17-9173-8a5c564fa045/aom10to107.exe
2. **Battlefield 1942** • Electronic Arts • Actualiza la versión 1.31 a la 1.4 (28,1 MB).
ftp://largedownloads.ea.com/pub/patches/battlefield_1942_incremental_1.31-1.4.exe
3. **Battlefield 1942** • Electronic Arts • Actualiza a la versión 1.4 (66,4 MB).
ftp://largedownloads.ea.com/pub/patches/battlefield_1942_patch_1.4.exe
4. **Battlefield 1942** • Electronic Arts • Actualiza la versión 1.4 a la 1.45 (50,7 MB).
http://sjcredirvip.xlontech.net/100083/games/battlefield1942/bf1942_patch_v1.4-v1.45_bobfix.exe
5. **Chariots of War** • Friendware • Actualiza a la versión 1.14 (8,08 MB).
http://www.slitherine.co.uk/cow/CoW_Update_1.14.exe
6. **Command and Conquer: Generals** • Electronic Arts • Soluciona diferentes problemas (16,6 MB).
ftp://ftp.ea.com/pub/eapacific/generals/generals/DownloadablePatches/Generals-106-spanish.exe
7. **Colin McRae Rally 3** • Proein • Actualiza a la versión 1.1 (10,8 MB).
ftp://3dgamers.in-span.net/pub/3dgamers3/games/colinmcrae3/cmr3_upgrade_1.1.zip
8. **Delta Force Balck Hawk Down** • Friendware • Actualiza a la versión 1.3.0.37 (16,8 MB).
NUEVO ftp://ftp.novalogic.com/pub/updates/bhdrev1/xx/dfbhd_update_101503_xx.exe
9. **Enigma: Rising Tide** • Puntosoft • Actualiza a la versión 1.52 (104,2 MB).
http://3dgamers.planetmirror.com/pub/3dgamers/games/enigma/enigmapatch_uk_eng.zip
10. **Europa Univeraslis II** • Ubi Soft • Actualiza a la versión 1.07 (5,78 MB).
http://www.paradoxplaza.com/files/patches/eu2/EU2_1.07_Spanish_Update_030327.exe
11. **FIFA Football 2003** • Electronic Arts • Actualiza el Creation Center a la versión 1.6 (389 KB).
http://www.espana.ea.com/downloads_pres.asp?downl_id=2685
12. **Freelancer** • Microsoft • Actualiza a la versión 1.1 (1,58 MB).
http://download.microsoft.com/download/5/4/2/542a372f-d540-468d-a653-2cdced8d1d0d/flpatch.exe
13. **Halo** • Microsoft • Actualiza a la versión 0.2 (3,85 MB).
NUEVO http://download.microsoft.com/download/c/8/c/c8cdef48-0ddc-483c-94c8-dbab638b20c2/patch1.0-1.02.exe
14. **Hearts of Iron** • Friendware • Actualiza a la versión 1.05 (18,8 MB).
http://www.paradoxplaza.com/files/patches/HoI/HoI_1.05_SPA_Update.exe
15. **IL-2 Sturmovik Forgotten Battles** • Friendware • Actualiza a la versión 1.11 (44,1 MB).
http://sjcredirvip.xlontech.net/100083/games/il2sturmovik2/patch111_full.exe
16. **James Bond Nightfire** • Electronic Arts • Soluciona diferentes problemas (11,3 MB).
ftp://ftp.ea-europe.com/support/patches/nightfire/nightfirepatch11_sp.exe
17. **Madden NFL 2004** • Electronic Arts • Actualiza a la versión P2 (9,82 MB).
NUEVO ftp://ftp.ea.com/pub/easports/patches/madden2004/patch.exe
18. **Medieval Total War: Viking Invasion** • Proein • Actualiza a la versión 2.01 (5,67 MB).
NUEVO http://sjcredirvip.xlontech.net/100083/games/medieval/Missions/invasion201patch.exe
19. **Nascar Racing 2003 Season** • VUG • Actualiza a la versión 1.2.0.1 (16,1 MB).
NUEVO ftp://ftp1.sierra.com/pub/sierra/nr2003/updates/nr2003_update_en_1000_1201.exe
20. **Neverwinter Nights** • Atari • Actualiza a la versión 1.32 (87,1 MB).
NUEVO http://nwdownloads.bioware.com/neverwinternights/patch/spanish/NWNSpanish1.27Patch.exe
21. **Rainbow Six: Raven Shield** • Ubi Soft • Actualiza a la versión 1.41 (16,7 MB).
http://3dgamers.planetmirror.com/pub/3dgamers/games/rainbowsix3/rvspatch_1.0_to_1.41_esp.exe
22. **Rebels Prision Escape** • Virgin Play • Actualiza al Retail 2 (24,2 KB).
ftp://3dgamers.in-span.net/pub/3dgamers3/games/rebelspe/patchrebels.zip
23. **Rise of Nations** • Microsoft • Actualiza a la versión 1.02 (193,1 MB).
http://download.microsoft.com/download/5/2/0/52014403-88bf-494f-b275-ff1edf432099/RiseOfNationsTrial.exe
24. **Starsky & Hutch** • Planeta de Agostini • Actualiza a la versión 1.32 (3,07 MB).
ftp://3dgamers.in-span.net/pub/3dgamers3/games/starskyhutch/starskypatchv132.exe
25. **Silent Hill 2** • Konami • Soluciona problemas con las tarjetas GeForce FX (3,46 KB).
ftp://3dgamers.in-span.net/pub/3dgamers3/games/silenthill2/sh2_gfx.zip
26. **Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad** • Proein • Actualiza a la versión V52 (6,89 MB).
NUEVO ftp://ftp.eidos.co.uk/pub/uk/tomb_raider_AOD/patch/TRAOD_V52_Patch.exe
27. **Tron 2.0** • Planeta de Agostini • Actualiza a la versión 1.030 (30,9 MB).
NUEVO http://bvinteractive.go.com/TP/tron-update_v1x2_complete.exe
28. **Vietcong** • Virgin Play • Actualiza a la versión 1.30 (31,9 MB).
http://www.vietcong.cz/downloads/patches/Vietcong_v130.exe
29. **Warcraft III Reign of Chaos** • VUG • Actualiza a la versión 1.11 (13,9 MB).
ftp://ftp.blizzard.com/pub/war3/patches/PC/War3ROC_111_Castellano.exe
30. **Warcraft III: The Frozen Throne** • VUG • Actualiza a la versión 1.11 (5,05 MB).
ftp://ftp.blizzard.com/pub/war3x/patches/PC/War3TFT_111_Castellano.exe

En nuestro próximo número

PRIMER CONTACTO

ESTRATEGIA EN LA TIERRA MEDIA
LA GUERRA DEL ANILLO

La Tierra Media es el lugar ideado por J.R.R. Tolkien para que las fuerzas del bien y del mal se enfrenten en una batalla sin parangón en la historia. Si quieres tomar partido por Elfos, Orcos o Humanos, no tienes más que ponerte manos a la obra y luchar según el bando escogido. Y recuerda que el anillo te posee cada vez más...



TEST

FIFA FOOTBALL 2004
EL CLÁSICO CUMPLE DIEZ AÑOS

La saga «FIFA» cumple diez años desde su primera aparición para las viejas consolas de 16 bits. Ya sabéis, las Mega Drive y Super Nintendo. Ahora, el marketing lo es todo en el fútbol y los juegos, y las grandes estrellas posan orgullosas para la portada del juego de fútbol por excelencia. ¿Habrán cambiado muchas cosas? ¿Estamos ante la culminación de la saga? ¿Estará Ronaldo igual de gordo que en la realidad?...

ADEMÁS...

HIDDEN & DANGEROUS 2

ARMADOS Y PELIGROSOS

La II Guerra Mundial es el escenario donde nuestro grupo de elite debe completar los más inverosímiles objetivos. Cada uno tiene una misión y todos deben ayudarse. ¿Será tan bueno como todos los juegos bélicos que salen ahora?

JUDGE DREDD

EL ES LA LEY Y EL DESORDEN

Es como Juan Palomo ya que él se lo guisa, y él se lo come: es policía, abogado y juez, y lucha contra el mal. ¿Será el juego igual de aglutinador que su personaje protagonista? ¿Serán todo virtudes? ¿O todo defectos?...

TRUCOS

Prince of Persia Las Arenas del Tiempo

El mes que viene os desvelamos todos los secretos de uno de los éxitos de la temporada con pistas paso a paso, pantalla a pantalla, para que veáis cómo se superan sus peligrosos laberintos y bestias endemoniadas.

GUÍA DE COMPRAS

+ de 100 Juegos para PC

La Guía de Compras más completa que existe para PC, con toda la información que necesitas para no fallar: lo bueno, lo malo, el precio, el número de CHJ donde se comentó, la nota de calidad obtenida y su relación precio/calidad. ¡TODO!

EXPERTOS

Ajusta las cuentas al sonido

¿Qué pasaría si un juego te da a elegir entre sonido Surround, EAX de Creative o cualquier otro estándar? ¿Crees que hay diferencias entre uno y otro? ¿Sabes cuál es el que mejor se ajusta a tu tarjeta de sonido y sistema de altavoces? Pronto más...

COMPUTER HOY JUEGOS se reserva la posibilidad de cambiar alguno de estos contenidos por exigencias de la actualidad.

Computer Hoy Juegos

STAFF

Cristina M. Fernández
Directora

Paola Procell
Directora de Arte

José Luis Sanz
Redactor Jefe

Juan Carlos Sanz
Jefe de Sección

Ignacio Hernández
Redacción

Gustavo Bernaldo
Redacción

Carlos García
Jefe de Maquetación

Enrique García
Maquetación

Secretarias de Redacción: **Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones**

E-Mail: Expertos.CHjuegos@hobbypress.es
E-Mail: cartas.CHjuegos@hobbypress.es
CHjuegos@hobbypress.es
Servicio de asistencia Técnica:
E-Mail: sat.CHjuegos@hobbypress.es
Colaboradores: **Rafael García, Jorge Fernández**
Julia F. Martín, Juani Serrano, Pablo Leceta
Coordinación de Producción: **Ángel B. López**
Sistemas: **Javier del Val**

EDITA

Directora General: **Mamen Perera**
Director de Publicaciones de Videojuegos: **Amalio Gómez**
Directora Editorial: **Cristina M. Fernández**
Directora de Diseño de Publicaciones de Videojuegos: **Paola Procell**
Subdirector General Económico-Financiero: **José Aristondo**
Director de Producción: **Julio Iglesias**
Jefe de Distribución: **Virginia Cabezón**
Director Comercial: **Jose E. Colino**
Directora de Publicidad: **Mónica Marín** (monima@axelspringer.es)
Jefe de Publicidad: **Gonzalo Fernández** (gfernandez@axelspringer.es)
Coordinadora de Publicidad: **Mónica Saldaña**
C/ Los Vascos, 17 • 28040 - Madrid Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32
REDACCIÓN
C/ Los Vascos, 17 • 28040 - Madrid • Tel.: 902 11 13 15 • Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES
E-Mail: suscripcion@hobbypress.es • Web: www.hobbypress.es • Fax: 902 540 111•
Correo: Hobby Press, S.A. / Apdo nº34 F.D. / 20080 San Sebatián / Guipúzcoa •
Tel.: 806 015 555 (coste de llamada, 0,31€ minuto en horario de día y 0,25€ minuto en horario de noche más 0,09€ de establecimiento de llamada)
Consulta la oferta de suscripciones en la pág. 87
DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA, C/ Orense, 12-14 2ª planta, oficinas 2 y 3. 28020
Transporte: **Boyaca** Tel.: 91 747 88 00
IMPRESIÓN
Rivadeneyra S.A., C/ Torneros 16, Pol. Industrial Los Ángeles
28906 - Getafe (Madrid)

COMPUTER HOY JUEGOS no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.
Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.

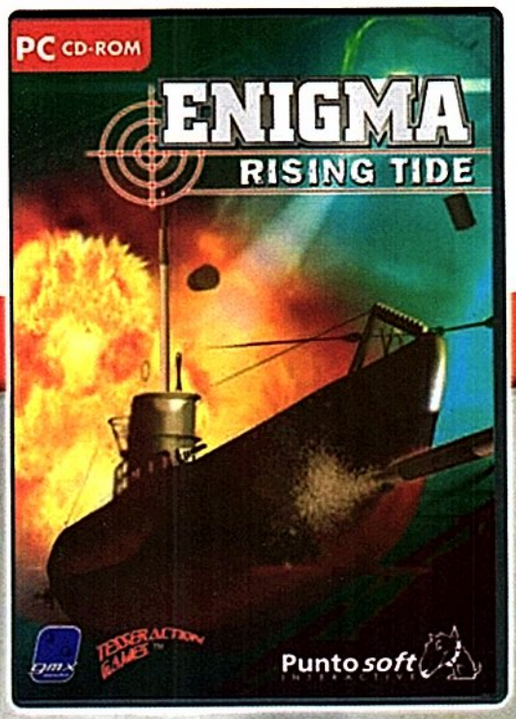
Depósito legal: M-4559-01
Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
12/2003
Printed in Spain

axel springer
HOBBY PRESS es una empresa de AXEL SPRINGER

¡ El primer juego con comando de voz !

¿ QUIERES MÁS ACCIÓN ?

- 60 misiones.
- Únete a una de las tres facciones: los Estados Unidos, la Alemania imperial o la Liga de las Naciones Libres.
- Acción cinematográfica en tiempo real.
- Comanda y controla a través de la voz tu navío con un micrófono.
- Meteorología y entorno con evolución en tiempo real.
- Los efectos del océano y la física de los vehículos responden a las condiciones meteorológicas.
- Misiones dinámicas basadas en las prioridades estratégicas.
- Pilota Submarinos, Corvetas, Destructores, Navíos Mercantes Armados, Acorazados, Cruceros, etc.



* 60 misiones para controlar los océanos del mundo *

ENIGMA
RISING TIDE

3+
www.pegi.info

La saga Patrician, con más de 1.000.000 de jugadores en todo el mundo, está reconocida como el máximo exponente de la estrategia comercial, política y militar.

CAPITÁN DE NAVÍO, MERCADER, PIRATA, GOBERNADOR... ELIGE TU PROPIO RETO EN EL IMPERIO DE LOS MARES.

www.fxplanet.com

Descarga el espectacular tráiler desde

STRATEGY ASCARON LINE

Patrician III IMPERIO DE LOS MARES

TOTALMENTE EN CASTELLANO

P·III Engine

Nuevo engine capaz de gestionar simultáneamente la actividad de 25 ciudades, cientos de navíos y un millón de habitantes

Manual de juego y mapa con las pistas esenciales

Incluye la campaña Imperio de los Mares, campaña de aprendizaje y juego en Internet

Reúne tu tripulación, arma una poderosa flota y combate al enemigo en épicas batallas. Comercia con materias primas, crea tus propias fábricas, abre oficinas en otras ciudades... Iza la bandera pirata. Lánzate al abordaje de navíos y al saqueo de ciudades. Funda y construye tu propia ciudad, hazla prosperar y defiéndela de asedios y ataques.

19'95€

FX INTERACTIVE

PATRICIAN III-Imperio de los Mares se vende en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática